



MEDIENBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE

Mobil, kreativ, gesund – mit Apps

Gesundheitsförderung durch
Medienkompetenzentwicklung
in der vierten Klasse

von

Prof. Roland Rosenstock

Anja Schweiger

Ines Sura

Laura Schmid

Stefanie Krauel

Birgit Hofmann

Jana Maurer-Trautmann

Unter Mitarbeit von

Eva Schwarz

Förderer

Techniker Krankenkasse
Bramfelder Straße 140, 22305 Hamburg
Telefon 040 - 6909-2706, Fax 040-6909-82706
www.tk.de

Ansprechpartner

Prof. Roland Rosenstock
roland.rosenstock@uni-greifswald.de
Anja Schweiger
schweiger@medienzentrum-greifswald.de

Bezugsadresse

Medienzentrum Greifswald e.V.
Lange Straße 14, 17489 Greifswald
Telefon 03834 – 4125446, Mobil 0176 – 23560116
kontakt@medienzentrum-greifswald.de

Gestaltung und Illustration

Gestaltungsbüro Franka Pannwitz, Greifswald
www.linguafranka.de

Druck

Druckhaus Panzig
Inh. Thomas Panzig
USt.-Id.-Nr.: DE 137599979
Studentenberg 1a, 17489 Greifswald
Telefon 03834 – 595240, Fax 03834 – 595259
www.druckhaus-panzig.de

1. Auflage Erprobungsfassung

Stand Januar 2019
2.000 Exemplare

© 2019

Konzeption in der Erprobungsfassung Entwickelt durch das Medienzentrum Greifswald e.V. sowie Universität Greifswald, Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik mit Unterstützung durch die Techniker Krankenkasse



UNIVERSITÄT GREIFSWALD
Wissen lockt. Seit 1456



Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

herzlich willkommen im Modul *Mobil, kreativ, gesund – mit Apps*. Smartphone und Tablet, mobile Endgeräte also, gehören inzwischen ganz selbstverständlich zur Medienausstattung von Haushalten mit Kindern. Die Geräte sind klein, handlich, leicht bedienbar und bei Schülerinnen und Schülern bereits im Grundschulalter sehr begehrt. Während 2014 gemäß der KIM-Studie 32 % der Grundschul Kinder über ein eigenes Gerät verfügten, waren es 2016 schon 45 % - Tendenz steigend. Es kann durchaus davon ausgegangen werden, dass der Anteil der Schülerinnen und Schüler, die am Ende der Grundschulzeit ein Smartphone oder Tablet besitzen, deutlich höher ist.

Wie Smartphone und Tablet (auch als *mobile devices* bezeichnet) als Alltagsbegleiter unsere Tagesgestaltung, unsere Kommunikation, unsere Beziehungen und unser Verhalten als Erwachsene beeinflussen, so tun sie das auch bei Ihren Schülerinnen und Schülern. Die Kinder erweitern ihren Aktionsradius. Das allzeit verfügbare Internet öffnet ihnen ein Fenster in eine Welt, in die sie sonst kaum Zutritt hätten. Die ständige Möglichkeit, mit Eltern und Freunden in Echtzeit zu kommunizieren, macht es ihnen leichter, sich frühzeitig aus dem gewohnten Lebensumfeld herauszubewegen. So erweitern sie ihre Lebens- und Erfahrungswelt, probieren, experimentieren.

Apps (*Application Software*, also Anwendersoftware) gibt es zu praktisch allen Themenfeldern in großer Zahl. Gerade die unbegrenzten Möglichkeiten bergen die Gefahr einer Überforderung der Kinder. Eine fehlende Orientierung im Überangebot kann verunsichern. Das Gefühl, ständig erreichbar sein zu müssen, kann Druck erzeugen, eine Spiele-App kann schnell zum Zeitfresser werden, eine Messenger-App kann stressen, Inhalte, die eigentlich für Erwachsene gedacht sind, können verstören. Kinder benötigen Unterstützung beim Erlernen eines gesunden App-Gebrauchs, der ihren Voraussetzungen und Bedarfen entspricht, aber auch den eigenen Kompetenzen, die sie letztlich souverän und sicher agieren lassen.

Wecken Apps das Interesse Ihrer Schülerinnen und Schüler? Gehören sie zu deren täglichen Gesprächsthemen? Sind sie merklich ein Thema in deren Leben und Umfeld? Nehmen sie im Alltag Ihrer Schülerinnen und Schüler eine wahrnehmbare, bedeutende Rolle ein? Dann sollten Apps – und die Geräte, auf denen sie benutzt werden – auch in der Schule eine Rolle spielen.

Vor allem in Anknüpfung an das Modul *Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs!* stehen im vorliegenden Modul Apps im Mittelpunkt. Erarbeiten Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern Wissen rund um Apps, die eine unbeschwertere Nutzung ermöglichen. Klären Sie, was „privat“ für die Kinder bedeutet, warum es wichtig ist, dass Privates auch privat bleibt, wie man die eigenen und fremde Daten schützen kann und welche Sicherheitseinstellungen sinnvoll sind. Das Modul bietet Raum für eine aktive, kreative und damit selbstbestimmte Auseinandersetzung mit dem Thema und Anreize, eigene kleine Apps zu entwickeln. Die Kinder erleben Mediennutzung darüber hinaus in Kombination mit körperlicher Bewegung.

Im Bild des Kompetenzbaumes können Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer und sogar Eltern die Fortschritte im Lernen verfolgen. Jeder Lernschritt führt zu einer neuen „Gesundheitskompetenz“. Neu daran ist, dass das Gelernte „nicht nur für später“, sondern sofort im Leben nützlich ist.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Umsetzung!

Übersicht

0	Basismodul
1	Elternveranstaltung I Nicht ohne Apps – aber sicher!
2	Was nutze ich und wie?
3	AppBestimmt – sicher mit Apps unterwegs
4	App-Stress? Ohne mich!
5	Mit Apps in Bewegung – unsere eigene Rallye
6	Unsere Gesundheits-App – ein Ernährungsquiz
7	Medienpraktisch: kreativ, aktiv, produktiv mit Apps
8	Eltern- und Abschlussveranstaltung I AppSchluss-Messe
9	Literatur und weiterführende Links
	Materialkiste

Inhaltsverzeichnis

Mobil, kreativ, gesund – mit Apps

Baustein 1	Elternveranstaltung Nicht ohne Apps – aber sicher!	6
Baustein 2	Was nutze ich und wie?	10
Baustein 3	AppBestimmt – sicher mit Apps unterwegs	15
Baustein 4	App-Stress? Ohne mich!	22
Baustein 5	Mit Apps in Bewegung – unsere eigene Rallye	27
Baustein 6	Unsere Gesundheits-App – ein Ernährungsquiz	30
Baustein 7	Medienpraktisch: kreativ, aktiv, produktiv mit Apps	33
Baustein 8	Elternveranstaltung AppSchluss-Messe	36
Materialkiste		37
Baustein 1	Vorlage für einen Elternbrief	38
Baustein 1	Einverständniserklärung	39
Baustein 1	Informationsblatt für Eltern Benötigte Apps	40
Baustein 1	Aus den aktuellen WhatsApp-Bestimmungen	41
Baustein 2	Informationsblatt 1 von 2 Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten und Apps	42
Baustein 2	Informationsblatt 2 von 2 Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten und Apps	43
Baustein 2	Hausaufgabe 1 von 2 Meine Apps	44
Baustein 2	Hausaufgabe 2 von 2 Meine Apps	45
Baustein 2	Arbeitsblatt Mein mobiles Gerät gestalte ich!	46
Baustein 2	Arbeitsblatt Apps checken	47
Baustein 3	Arbeitsblatt 1 von 2 Kopiervorlage Datenkarten	48
Baustein 1	Arbeitsblatt 2 von 2 Kopiervorlage Datenkarten	49
Baustein 3	Arbeitsblatt Zugriffsberechtigungen von Apps	50
Baustein 3	Arbeitsblatt 1 von 2 Welche Berechtigungen hat und will meine App?	51
Baustein 3	Arbeitsblatt 2 von 2 Welche Berechtigungen hat und will meine App?	52
Baustein 3	Arbeitsblatt 1 von 4 Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen	53
Baustein 3	Arbeitsblatt 2 von 4 Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen	54
Baustein 3	Arbeitsblatt 3 von 4 Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen	55
Baustein 3	Arbeitsblatt 4 von 4 Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen	56
Baustein 3	Arbeitsblatt Informationsblatt Quizfragen Apps	57
Baustein 4	Arbeitsblatt Ich pflanze meinen digitalen Wald	58
Baustein 7	Arbeitsblatt Storyboard zum Comic	59
Baustein 7	Arbeitsblatt Mein Feedback zu eurem Comic	60
Baustein 7	Arbeitsblatt Unser Comic und die Zusammenarbeit	61
Baustein 8	Mein Feedback zum Modul	62
Baustein 9	Literatur und Linktipps	63

Elternveranstaltung

Nicht ohne Apps – aber sicher!

Kannst du das Ding auch mal zur Seite legen? Warst du heute schon an der frischen Luft? Was machst du eigentlich die ganze Zeit damit? Beim Essen hat das Handy nichts zu suchen! Wenn die App nichts kostet, kannst du sie nutzen! Erst wenn du deine Schulaufgaben erledigt hast, gibt es das Handy. Aussagen, die wohl die meisten Grundschul Kinder von ihren Eltern kennen. Doch ist damit eine fundierte Medienerziehung in der Familie verbunden? Das Smartphone ist in vielen Familien zunehmend allgegenwärtig – sei es im Besitz der Eltern oder der Kinder selbst. Schnell werden unterschiedliche Ansichten, fehlende oder einseitig erstellte Regeln Gegenstand regelmäßiger Auseinandersetzungen. Die Eltern selbst haben Unsicherheiten und Ängste und stellen sich viele Fragen: *Soll ich meinem Kind in der Grundschule bereits ein Smartphone zur Verfügung stellen? Wie viel Smartphone-Zeit für mein Kind ist gesund? Was kann ich tun, damit die Schule nicht unter der Nutzung leidet? Welche Regeln können wir in der Familie vereinbaren, damit das Gerät nicht alle stresst? Welchen Gefahren ist mein Kind ausgesetzt, wenn es sich im Internet bewegt? Welche Apps kann ich erlauben? Worauf muss ich achten? Kann – und sollte – ich stärker kontrollieren, was mein Kind wann mit seinem Smartphone tut? Wie kann ich mein Kind bei der Smartphone-Nutzung unterstützen? Welche Möglichkeiten habe ich, mit meinem Kind über die Smartphone-Nutzung und die Inhalte zu sprechen?*

Dauer: Ca. 1,5 Stunden 

Für diesen Baustein benötigen Sie: 

- Beamer
- Computer/Laptop
- ggf. vorbereitete oder *kahoot!*-Umfrage,
- Internet-Zugang, möglichst auch für die Smartphones der Eltern
- Smartphones/Tablets mit der installierten kostenfreien App *kahoot!*
- *Mein Medientagebuch* (siehe *Basismodul*, Baustein 3, Seite 8)
- aktuelle *KIM Studie* (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest)
- *Elternbrief* (*Materialkiste*, Seite 38)
- *Einverständniserklärung* (*Materialkiste*, Seite 39)
- Informationsblatt für Eltern *Benötigte Apps* (*Materialkiste*, Seite 40)
- Informationsblatt *WhatsApp-Bestimmungen* (*Materialkiste*, Seite 41)

Zur Beantwortung ihrer Fragen benötigen Eltern Unterstützung, Hintergrundinformationen und damit Orientierung in Medienerziehungsfragen. Nutzen Sie eine Elternveranstaltung zu Beginn des Moduls, um Eltern einen Kommunikationsraum anzubieten, in dem sie sich mit anderen Eltern und mit Ihnen über Gepflogenheiten und Erfahrungen austauschen können. Andererseits können Sie oder auch eine Expertin oder ein Experte Informationen rund um das Thema Smartphone- und App-Nutzung von Kindern anbieten. Wenn die Kinder selbst erkennen, wo und wann das Smartphone ihr Wohlbefinden stört, wenn sie selbst Vorschläge für Regeln in die Familiendiskussion einbringen, führt dies auch zu einer Entlastung der Familien. Sprechen Sie mit den Eltern darüber, dass der beste Schutz die Stärkung von Selbst-, Reflexions-, und Handlungskompetenzen des Kindes darstellt. Dazu gehört auch das Erkennen der elterlichen Vorbildfunktion, das Anbieten von Alternativen und die Akzeptanz der neuen Medien als gesellschaftliche und soziale Tatsache, die Heranwachsende ihr ganzes Leben begleiten wird.

Eine Zusammenarbeit mit den Eltern ist unerlässlich, wenn es darum geht, Apps zu thematisieren und gemeinsam Regeln für eine altersgemäße, verantwortungsvolle und bewusste Nutzung aufzustellen, die genügend Spielraum für einen aktiven selbstbestimmten Umgang ermöglichen, da ein generelles Verbot keineswegs zielführend ist. Gesetzliche Regelungen und elterliche Kontrolle reichen nicht aus. Kinder müssen lernen, ihr Nutzungsverhalten zu verstehen, zu reflektieren, um daraufhin zunehmend eigene Entscheidungen treffen und Verantwortung übernehmen zu können. Sensibilisieren Sie die Eltern dafür, ein Interesse an den medialen Erfahrungen ihrer Kinder zu zeigen, und erarbeiten Sie mit ihnen Möglichkeiten, mit ihren Kindern in Gespräche auf Augenhöhe zum Thema *mobile devices* und Apps zu gehen. Nehmen Sie die Sichtweisen, Bedenken und Äußerungen der Eltern ernst.

Schaffen Sie ein realistisches Bild der Smartphone- bzw. App-Nutzung der Kinder und erarbeiten Sie gemeinsam Chancen und Risiken der Nutzung sowie aktive, kreative Nutzungsmöglichkeiten. Weiterführende Anregungen finden Sie im Modul *Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs!*, Baustein 1, Elternveranstaltung *Gesunder Umgang mit Internet und Smartphone*, S. 6.

Vorbereitung

Überblick verschaffen

Werden Sie das gesamte Modul oder einzelne Bausteine mit den Kindern erarbeiten? Daraus ergibt sich, welche Apps auf den Geräten der Kinder installiert und welche Materialien beschafft werden müssen. Sind Sie sich ihrer eigenen Smartphone-, Tablet- und App-Nutzung bewusst? Vergegenwärtigen Sie sich Ihr Nutzungsverhalten.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, Nutzungsgewohnheiten, Geräteausstattung u.Ä. bereits vorab anonym abzufragen, bietet sich www.q-set.de an. Hier können Sie eine Online-Umfrage mit verschiedenen Frageformaten erstellen, die das Tool dann anonymisiert auswertet. Für die eigene inhaltliche Vorbereitung finden Sie Informationen in den Literaturangaben am Ende des Moduls und in der Linkliste.

Leitfragen und Themen:

- Was sagen aktuelle Studien über die Smartphone-Nutzung von Grundschulkindern aus?
- Welche Chancen und welche Gefahren sehen Experten in der Nutzung?
- Wie kann man gute Apps finden? Welche Bewertungskriterien helfen dabei?
- (Cyber-)Mobbing, Datenschutz, Urheberrecht,
- AGB von Messenger-Diensten, Risiken von WhatsApp im Vergleich zu anderen Diensten (weiterführende Informationen siehe *Literatur und Linktips*, Seite 63),
- Alternativen zu WhatsApp (Hoccer, Sid, Signal, SureSpot),
- Vorschläge für Regeln für die Smartphone-Nutzung.

Elternveranstaltung vorbereiten

Erstellen Sie vorab eine Umfrage zu den Mediennutzungsgewohnheiten in der Familie.

Möglichkeiten:

- Variante 1: Online und für Offliner ausgedruckt mit *Q-Set*,
- Variante 2: als Fragebogen, den Sie dem Elternbrief beifügen oder
- Variante 3: als *kahoot!*, das sie während der Elternveranstaltung nutzen.

Vorteil der Varianten 1 und 2:

Sie können die Umfragen bereits vor der Elternveranstaltung auswerten und die Ergebnisse nutzen. Die Abfrage erfolgt anonym.

Anregungen für die Umfrage:

- Anzahl der Familienmitglieder,
- vorhandene Geräte,
- beliebte Apps,
- beliebte Nutzungsarten,
- Diskussionsthemen in der Familie rund um den Mediengebrauch,
- Wünsche an die Schule,
- Regeln für die Smartphone-Nutzung zu Hause,
- (Cyber-)Mobbing-Erlebnisse,
- u.v.m.

Erarbeiten Sie eine Präsentation, in der Sie, wenn vorhanden, die Ergebnisse der Umfrage und die Bausteine vorstellen. Nach Möglichkeit sollten Sie auch die *WhatsApp*-Alternativen *Hoccer*, *Signal*, *Sid* und *SureSpot* vorstellen (Kosten, Familienfreigabe, datenschutzrechtliche Besonderheiten). Auf den Websites der Anbieter finden Sie z. B. Informationen zu aktuellen Datenlecks.

Damit das Projekt reibungslos gelingt, brauchen die Kinder auf ihren Geräten die entsprechenden Apps und andere Materialien. Erstellen Sie ein Informationsblatt für die Eltern.

Einladen der Eltern

Um die Eltern zu erreichen und ihnen mitzuteilen, was sie erwartet, eignet sich ein Elternbrief, mit dem sie angesprochen und eingeladen werden. Viele Eltern sind über E-Mail zu erreichen. Nutzen Sie diesen Kommunikationsweg auch für sich. In der Materialkiste finden Sie ein Beispiel für einen Elternbrief (siehe *Materialkiste*, Seite 38).

Einholen der Einverständniserklärung zu Veröffentlichungen

Um die Rechte des Kindes zu wahren, sind Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten notwendig (Vorlage siehe *Materialkiste*, Seite 39)

Unterstützungsbedarf

Der Modulablauf steht. Die Zuständigkeiten sind geklärt. Zeitrahmen und vorhandene Räumlichkeiten stehen fest. Wer übernimmt die Technikverantwortung? Welcher Technikbedarf besteht? Prüfen Sie Technik und ggf. Filme im Vorfeld. Die beteiligten Fachkolleginnen und Fachkollegen sowie externe Expertinnen oder Experten sind informiert? Laden Sie beispielsweise eine Medienpädagogin oder einen Medienpädagogen ein. Diese/r kann in der Elternveranstaltung über neue Erkenntnisse zum Thema „Mobilgeräte in Kinderhand“ informieren, Sie aber auch bei einzelnen Bausteinen unter-

stützen. Die Medienpädagogin bzw. der Medienpädagoge sollte auf den Zusammenhang zwischen Medien- und Gesundheitskompetenz eingehen. Zur Vorbereitung können Sie der Expertin bzw. dem Experten die Ergebnisse Ihrer Umfrage anonymisiert zur Verfügung stellen.

Besteht weiterer Unterstützungsbedarf? Kann dieser durch die Mobilisierung der Eltern gedeckt werden? Besonders notwendig wird Hilfe durch Eltern bzw. Kolleginnen oder Kollegen während des Abschlussbausteins.

Mögliche Kosten

Portokosten Elternbrief, Anschaffung/Ausleihe von Technik (z.B. Beamer, Tablets, Laptops), Raummiete, Catering, z.B. zum Elternabend, Aufwandsentschädigung/Honorarkosten für externe Referentinnen oder Referenten, Kopien, den Download von Apps, Papier und Bastelmaterial.

Schon gewusst?

Für die grafische Auswertung von Umfragen eignet sich das Online-Tool *easel.ly*. Damit können Sie recht einfach und dennoch ansprechend Zahlen und Fakten visualisieren.

Ablauf

Begrüßung und Vorstellung der Durchführenden

Einstieg: Elternbefragung

Holen Sie die Elternschaft über eine interaktive Meinungsabfrage zur familiären Mediennutzung und -ausstattung ab. Mit dem Preisgeben von Meinungen sind auch bei Eltern Unsicherheiten, Peinlichkeiten, Ängste verbunden. Um dennoch jedem Teilnehmenden die Möglichkeit der Äußerung zu geben, eignet sich der Einsatz einer App oder eines Online-Tools. Empfohlen werden können an dieser Stelle das Tool *Q-Set* (www.q-set.de) und/oder die App *kahoot!*, welche nach sehr einfacher Erstellung diese Möglichkeiten bieten. Mit dieser Form der Umfrage ermöglichen Sie Anonymität, den Einbezug des thematisierten Mediums als auch das Entstehen eines repräsentativen Meinungsbildes der Elternschaft.

Variante 1: Umfrage mit Q-Set

Werten Sie die Umfrage aus. Die Eltern bekommen einen Überblick über den Umgang mit Mobilgeräten in der Klasse und können vergleichen.

Variante 2: Umfrage mit kahoot!:

Erläutern Sie den Eltern die App. Rufen Sie die vorbereitete Umfrage auf, so dass der Code generiert wird. Die Eltern melden sich per Code und mit einem Nicknamen an. Führen Sie die Umfrage durch.

Variante 3:

Moderieren Sie eine Diskussion. Die Eltern berichten über ihre Erfahrungen und können ihre Sichtweisen, Sorgen, Befindlichkeiten und Unsicherheiten thematisieren.

Vertiefung der Thematik

Vermitteln Sie Hintergrundwissen für einen sachlichen Austausch über individuelle Mediennutzungsformen, deren Chancen und Risiken. Sprechen Sie oder eine Medienpädagogin/ein Medienpädagoge über neueste Studien und Forschungsergebnisse. Geben Sie einen Einblick in den aktuellen Forschungsstand. An dieser Stelle können Ergebnisse der Meinungsabfrage einbezogen werden.

Weitere mögliche Themen:

- Zusammenhang von Mediennutzung und Stress oder auch Sucht,
- kindgerechte Apps und Zugriffsberechtigungen von Apps,
- technische Möglichkeiten des Jugendmedienschutzes,
- Jugendmedienschutz – Vergleich Altersfreigaben Computer-/Konsolenspiele mit Apps,
- Datenschutz, Urheberrecht, soweit für das Modul relevant,
- Möglichkeiten familiärer Mediennutzung (Mediennutzungsvertrag).

Hinweis:

Wenn Sie die Elternveranstaltung allein bestreiten, erarbeiten Sie den Vortrag zu den Themen, die Sie auch mit den Kindern im Modul bearbeiten. Klären Sie mit den Eltern, dass *WhatsApp* im Modul thematisiert wird, falls Schülerinnen und Schüler es nutzen. Stellen Sie Alternativen vor und regen Sie eine Diskussion darüber an.

Schon gewusst? WhatsApp ab 16!

Der Messenger *WhatsApp* erfreut sich nicht nur bei Erwachsenen, sondern auch bei Kindern großer Beliebtheit. Mit der neuen EU-Datenschutzverordnung wurde das Nutzungsalter von 13 auf 16 Jahre angehoben. Seit Juni 2018 benötigen unter 16-Jährige die Zustimmung der Eltern. Allerdings gibt es keine effektiven Kontrollen (siehe auch Informationsblatt *WhatsApp-Bestimmungen, Materialkiste*, Seite 41).

Vorgehensweise vorstellen

Geben Sie einen Überblick über das Modul *Mobil, kreativ, gesund – mit Apps*. Stellen Sie das *Medientagebuch* aus dem *Basismodul*, Baustein 3 vor. Bitten Sie die Eltern, das Ausfüllen zu begleiten und ggf. ein eigenes Tagebuch zu führen.

tigen Sie sich mit aktuellen App-Trends in Ihrer Klasse sowie unter Kindern und Jugendlichen allgemein. Hilfreich sind – neben Gesprächen – die jeweils aktuelle KIM- und JIM-Studie und die Informationen der Initiative *handysektor.de*.

Informieren Sie sich darüber, wie kindgerechte Apps (siehe *Informationsblatt Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten und Apps, Materialkiste*, Seite 42) bewertet werden können. Das Informationsblatt und die Linkliste am Ende des Moduls geben Orientierung für eine pädagogische Betrachtung und App-Auswahl.

Unmittelbar vor der Arbeit am Modul erteilen Sie die Hausaufgabe *Meine Apps* aus der Materialkiste.

Vorkenntnisse

Das *Medientagebuch* aus dem *Basismodul*, Baustein 3, sollte bereits bearbeitet sein. Beachten Sie, dass die Medientagebücher eine Woche lang geführt werden sollen und Sie anschließend Zeit für die Auswertung benötigen, bevor Sie mit der Arbeit am Modul beginnen können. Werten Sie die Medientagebücher insbesondere im Hinblick auf Mobilgeräte aus. Der Schwerpunkt für diesen Baustein liegt auf gern und häufig genutzten Apps.

Mögliche Leitfragen:

- Welchen Stellenwert haben Mobilgeräte für die Kinder?
- Was nutzen die Kinder in welchem Umfang?
- Ist ihnen bewusst, wie lange und wie intensiv sie bestimmte Apps nutzen?
- Welche Kenntnisse haben sie zu Geräten und Anwendungen?
- Machen sie sich Gedanken darüber, ob sie bestimmte Geräte oder Anwendungen zu lange oder zu oft nutzen? Möchten sie ihr Verhalten ändern, bestimmte Apps oder Funktionen weniger nutzen, andere dafür intensiver?

Ablauf Tag 1: Mein Smartphone und ich

Einstieg: Was weißt du über dein Smartphone?

Starten Sie mit einer lockeren Austauschrunde, um über die mobile Endgerätenutzung hin zur App-Nutzung der Kinder zu gelangen. Nutzungsweisen, themenbezogenes Wissen sowie Vorerfahrungen und Kenntnisse können in Erfahrung gebracht werden. Die Kinder aktivieren ihr Vorwissen und ergänzen es um die Kenntnisse anderer Kinder der Gruppe. Sie vergleichen ihre eigene Nutzung von Mobilgeräten mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.

Die Kinder bilden einen Sitzkreis. In der Mitte des Kreises bzw. Raumes liegen themenbezogene Materialien, z.B. mobile Geräte oder entsprechende Symbolkarten, Ausdrucke der Logos beliebter Apps usw.

Mögliche Leitfragen:

- Was verstehst du unter mobilen Geräten?
- Welche besitzt du?
- Welche nutzt du und warum?
- Welche Vor- und Nachteile haben deine Geräte?
- Was verstehst du unter Internet?
- Was brauchst du, um es zu nutzen?
- Was kannst du im Internet alles machen?
- Was machst du im Internet am liebsten?
- Was verstehst du unter einer App?
- Welche Apps, die du in der Mitte siehst, kennst du?
- Auf welchen Geräten gibt es Apps?

Achten Sie auf ein wertungsfreies Gespräch. Vor allem dürfen die Kinder nicht das Gefühl vermittelt bekommen, dass sie (bestimmte) Geräte unbedingt brauchen, um dabei zu sein. Geben Sie ihnen vielmehr die Möglichkeit, Argumente für das *Für* und *Wider* zu formulieren und akzeptieren zu lernen.

Schon gewusst?

Der Baustein 7 im Basismodul (*Zu viel, zu laut, zu schnell – auf die Dosis kommt es an*, Seite 28) geht speziell auf das Thema *Medienstress* ein. Bei Bedarf lassen sich die Bausteine gut kombinieren.

Funktionen von Mobilgeräten kennenlernen

Die Kinder setzen sich mit dem Unterschied zwischen Funktion und App auseinander. In Gruppenarbeit erforschen sie zunächst die Funktionen des von ihnen bevorzugt genutzten Geräts. Die Kinder finden sich in Paaren oder Gruppen zusammen (maximal 4 Schülerinnen und Schüler). Sie untersuchen wahlweise ein Tablet oder Smartphone und notieren alle Funktionen der Geräte, die sie finden. Motivieren Sie die Kinder z.B. mit folgender Aussage:

Mein Smartphone kann eine ganze Menge, zum Beispiel kann ich damit Musik hören. Das ist eine *Funktion*. Damit ich die Musik anhören kann und mir vielleicht auch eine Playlist zusammenstellen kann, brauche ich eine *App*. Zuerst sind für uns die *Funktionen* interessant.

Regen Sie die Kinder zu einer Visualisierung ihrer Erkenntnisse an. Denkbar sind Zeichnungen, Mindmaps, Wortwolken und vieles mehr. Die Visualisierung können Kinder auch am Mobilgerät anfertigen. Mindmaps gelingen mit jedem Zeichenprogramm, alternativ *Simple Mind* (Android, iOS, in der Light-Version kostenfrei), *Wordclouds* beispielsweise mit

Shapego (iOS) oder *Word Cloud Artwork Generator* (Android, beide kostenfrei).

Geben Sie den Kindern etwas Zeit, sich die Darstellungen der anderen Gruppen anzuschauen. Gemeinsam werden die Funktionen an der Tafel zusammengefasst. Arbeiten Sie die Komplexität der Geräte heraus. Das gelingt, wenn Sie oder die Kinder einzelnen Funktionen andere Geräte gegenüberstellen. Motivierende Fragen: *Ihr habt herausgefunden, dass man mit dem Smartphone und dem Tablet Töne aufnehmen kann. Welche Geräte können das noch? Findet ihr auch zu den anderen Funktionen Spezialgeräte?*

Die Schülerinnen und Schüler kennzeichnen an der Tafel/dem Flipchart die drei meistgenutzten Funktionen. Regen Sie eine Diskussion über die häufig genutzten Funktionen an.

Mögliche Leitfragen:

- Warum nutze ich diese Funktionen am meisten?
- Wofür nutze ich sie?
- Kann diese Funktion unser alltägliches Leben leichter machen?
- Wie aktiv werde ich, wenn ich diese Funktion nutze?
- Wie passiv bleibe ich, wenn ich die Funktion nutze?

Meine Apps kenne ich am besten

Auf Grundlage der Hausaufgabe *Meine Apps* (siehe *Materialkiste*, Seite 44) können Sie die Kinder bei deren Betrachtung, Reflexion und Diskussion ihrer App-Nutzung unterstützen. Die Kinder, die das möchten, stellen ihre Hausaufgabe vor. Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über ihre beliebtesten Apps aus. Sie ordnen ihre Erfahrungen in den Zusammenhang der Klasse ein und versuchen, erste Schlussfolgerungen für Zeit und Intensität ihrer Mobilgerätenutzung zu ziehen. Nutzen Sie dies als Ausgangspunkt für weitere Gespräche mit und unter den Kindern. Sie können dabei auf Ihre Erkenntnisse aus den Medientagebüchern zurückgreifen.

- Wie wichtig ist euch eigentlich euer Smartphone oder Tablet?
- Habt ihr das Gefühl, es schon richtig gut zu kennen und die Funktionen gut zu nutzen?
- Fällt es euch manchmal schwer, es aus der Hand zu legen, um etwas anderes zu tun?
- Welche Apps benutzt ihr am meisten? Wie lange am Tag ungefähr?
- Habt ihr schon mal darüber nachgedacht, ob ihr vielleicht bestimmte Apps zu viel und zu oft benutzt?
- Fällt euch das dann selbst auf oder nur den Eltern oder Freunden?
- Habt ihr euch schon einmal vorgenommen, das Smartphone weniger in die Hand zu nehmen?
- Ist euch das gelungen?

- Was kannst du mit dem Smartphone besser tun als ohne?
- Hat dir dein Smartphone schon einmal geholfen? Möchtest du davon erzählen?
- Wer hat eigentlich schon alle Apps ausprobiert, die auf dem Smartphone installiert waren?
- Wozu brauchen die Eltern ihr Smartphone – außer zum Nachrichten schreiben?

Bemühen Sie sich um eine wertungsfreie Moderation der Diskussion.

Heute schon entspannt? – Lockerungsübung

Bieten Sie den Kindern am Ende oder auch im Rahmen der Einheit die Möglichkeit, sich zu entspannen. Wie wäre es z.B. mit einer kleinen Fantasiereise oder einer Klanggeschichte (siehe *Basismodul*, Baustein *Medienpraktisch: Ton an!*, S. 33 f)? Lockerung verschafft auch das Einnehmen verschiedener Körperhaltungen, die die aktuelle Gefühlslage oder Stimmung widerspiegeln. Alle nehmen gleichzeitig eine Wunsch-Haltung ein oder jede Person nimmt nach und nach eine Haltung ein, die die anderen Personen im Raum wiederholen.

Ablauf Tag 2: Mein Wunsch-Mobilgerät

Einstieg: Heute schon entspannt? – Arm-Kombi

Laden Sie Ihre Schülerinnen und Schüler zur Koordinationsübung „*Arm-Kombi*“ ein (vgl. Hubert Klingenberg: *Die 50 besten Spiele für Seminare und Workshops*. Don Bosco Medien GmbH, 2. Aufl., München 2015, S. 34).

Die Kinder stehen so weit voneinander entfernt, dass sie sich in ihren Bewegungen nicht stören können. Jemand zählt bis 6. Begonnen wird mit dem linken Arm: Bei „1“ wird er nach oben gestreckt, bei „2“ wird er seitlich ausgestreckt, bei „3“ zeigt er nach unten, bei „4“ wieder nach oben, bei „5“ wieder seitlich, bei „6“ wieder nach unten. Jetzt kommt der rechte Arm dazu: Bei „1“ wird er nach oben gestreckt, bei „2“ nach unten, bei „3“ nach oben, bei „4“ nach unten, bei „5“ nach oben, bei „6“ nach unten. Die Bewegungen können mehrere Minuten und auch mit den Beinen durchgeführt werden. Die Kinder haben sicherlich weitere Ideen für Variationen.

Ich gestalte selbst

Entsprechen aktuelle Smartphone-/Tabletmodelle meinen Vorstellungen? Entsprechen mir bekannte Apps meinen Vorstellungen? Oder habe ich vielleicht eigene Ideen, wie mein Smartphone/Tablet/fiktives Gerät sein soll, was es können müsste? Aus Pappe und anderen Materialien gestalten die Kinder ihr Wunsch-Mobilgerät. Sie können sich dabei an Smartphone oder Tablet orientieren oder etwas ganz Neues

erfinden. Dabei erfassen sie die Komplexität der Geräte und überlegen, was sie an ihnen so faszinierend finden.

Legen Sie das Bastelmaterial bereit und bitten Sie die Kinder, ihr mobiles Gerät zu gestalten. Überlassen Sie den Kindern die Entscheidung, ob sie allein oder zu zweit arbeiten möchten. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt! Papier, Pappe oder andere passende Materialien können frei gewählt werden, um sich ein Smartphone/Tablet/fiktives Gerät mit passenden Apps und entsprechend der eigenen Vorstellungen zu gestalten. *Fehlen Ideen? Benötigen die Kinder einen Impuls?* Dies kann mit Kreativitätsübungen oder dem Arbeitsblatt *Mein mobiles Gerät gestalte ich* (siehe *Materialkiste*, Seite 46) angeregt werden (siehe auch Modul *Mit Smartphone und Internet bewusst unterwegs!*, Baustein 2: *Schau mal an, was mein Smartphone alles kann!*, Seite 8 f.). Motivierende Fragen: *Sind die Smartphones oder Tablets, die du kennst, so, wie du sie dir vorstellst? Sollen sie noch ganz andere Dinge können? Gibt es Apps, die man sich dringend ausdenken müsste? Und welche von den vielen Funktionen und Apps brauchst du unbedingt? Du darfst jetzt dein eigenes Gerät gestalten. Wenn du willst, kann es aussehen wie ein Smartphone, Tablet – oder ganz anders. Und alle Apps und Funktionen legst du nach deinen Wünschen fest. Ich bin gespannt auf eure Ideen. Du hast ein neues Gerät erfunden? Welchen Namen gibst du ihm?*

Die Kinder, die das möchten, stellen ihre Ergebnisse der Klasse vor (Alternative: Messebesuch). Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden diskutiert.

Mögliche Leitfragen:

- Was ist mir besonders wichtig am Mobilgerät?
- Worauf kann ich verzichten?
- Was regt mich eher auf?
- Was macht mir Spaß?
- Welche Apps nutze ich?

Werten Sie den Tag abschließend gemeinsam aus.

Ablauf Tag 3: Wir nehmen unser Gerät genau unter die Lupe

Einstieg: Heute schon entspannt? – Geräuscheraten

Eine kleine Auflockerungsübung zu Beginn der Einheit ermöglicht den Kindern ein gemütliches Ankommen und die Steigerung der Konzentration. Wie wäre es beispielsweise mit dem Erzählen einer kurzen Geschichte? Denken Sie sich eine kleine Geschichte aus, lesen Sie eine vor oder berichten Sie von etwas selbst Erlebtem. Dies kann natürlich auch von jemandem aus der Schülerschaft übernommen werden. Alternativ bietet sich das Raten von Geräuschen an. Das genaue Zuhören ist gefordert.

Variante 1:

Die Kinder schließen die Augen. Bitten Sie die Kinder, ganz leise zu sein und genau zuzuhören. Erzeugen Sie ein Geräusch. Bitten Sie die Kinder zu raten, mit welchem Gegenstand im Zimmer das Geräusch erzeugt wurde (Beispiele: an die Tafel klopfen, den Schlüssel in die Hand nehmen.) Sie oder eine Schülerin/ein Schüler erzeugen ein weiteres Geräusch (Quelle: http://m.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_65.pdf, letzter Zugriff:07.01.2019).

Variante 2: Alternative

Nutzen Sie alternativ das Geräuscherätsel der App *Ohrenspitzer*.

Apps checken

Nachdem die Kinder sich bereits mit den eigenen Geräten und den favorisierten Apps auseinandergesetzt und auch Wunschgeräte gestaltet haben, werden sie nun zu Testerinnen und Testern und nehmen Apps kritisch unter die Lupe. Entsprechend der Kriterien auf dem Arbeitsblatt *Apps checken* (*Materialkiste*, Seite 47) testen die Kinder verschiedene Apps, die sie bereits auf ihren Geräten nutzen. Weiterführend können sich die Kinder auch Apps gegenseitig vorstellen, die ihren Mitschülerinnen und Mitschülern unbekannt sind.

Geben Sie das Arbeitsblatt *Apps checken* aus der Materialkiste aus. Die Kinder können allein oder paarweise arbeiten. Jede/r entscheidet sich für eine oder mehrere App(s), die sie/er auf dem eigenen oder dem Familiengerät nutzt.

In der Auswertung können die Kinder über ihre Erkenntnisse berichten. Dabei sollten besonders Auffälligkeiten thematisiert werden.

Mögliche Leitfragen

- Habt ihr besonders nützliche Apps gefunden?
- Gibt es Apps, bei denen man nicht viel machen konnte, ohne zusätzliche Funktionen zu kaufen?
- Habt ihr Apps gefunden, die für Kinder besonders gut geeignet sind? Warum sind sie das?
- Nutzen andere Kinder die App, die du gecheckt hast, vielleicht ganz anders oder haben sie die App anders bewertet? Worin liegen Unterschiede?

Meine besondere App

Die Kinder stellen sich gegenseitig Apps vor, die ihren Mitschülerinnen und Mitschülern unbekannt sind, von denen sie wissen oder annehmen, dass die anderen Kinder sie nicht oder nur wenig kennen. Dies ermöglicht einen Einblick in die Nutzungspraxis der anderen Kinder und ebenso eröffnet es den Blick für die vielen (sinnvoll nutzbaren) Apps.

AppBestimmt – sicher mit Apps unterwegs

Dass es zu beinahe jedem Thema inzwischen zahlreiche Apps gibt, haben die Kinder bereits im zweiten Baustein erfahren. In diesem Baustein steht der sichere Umgang damit im Mittelpunkt. Aber was heißt das eigentlich? Zahlreiche Apps erfordern eine Registrierung und fragen auf diesem Weg Daten ab. Gerade kostenlose Apps bezahlt man häufig auf diese Weise. Erwartet die App die Freigabe des Kontaktverzeichnisses, werden auch fremde Daten weitergegeben. Links zu (Social Media-) Diensten machen aus einem vermeintlich sicheren, privaten Raum schnell einen öffentlichen. Und schließlich fordern zunächst kostenlose Apps oft zu InApp-Käufen oder Abos auf, deren Umfang für die Kinder noch schwer zu durchschauen ist. Erarbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern, was man unter Zugriffsberechtigungen versteht, wie man sie auf die Berechtigungen beschränkt, die zum Ausführen der App tatsächlich notwendig sind, und welchen Sinn das hat. Die Kinder erkennen, warum ihre Daten für (Internet-)Unternehmen wie Google so wertvoll sind und finden für sich ein Verständnis von Privatheit. Eingegangen wird auch auf den Zusammenhang zwischen Cybermobbing bzw. Cybergrooming und der Freigabe eigener und fremder Daten.

Dauer: 9,5 Stunden
(Tag 1: ca. 3 Stunden;
Tag 2: ca. 3,5 Stunden;
Tag 3: ca. 3 Stunden)



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Arbeitsblatt *Mein mobiles Gerät gestalte ich* (*Materialkiste*, Seite 46) bzw. das selbstgestaltete Gerät aus Baustein 2: *Was nutze ich und wie?* (Seite 10)
- Tafel/Flipchart
- PC/Laptop mit Internetzugang und Zugang zum Video *App-Berechtigungen* (abrufbar unter www.handysektor.de)
- Beamer
- ggf. Lautsprecherboxen
- PCs im Computerpool mit Zugang zu kindgerechten Webseiten und dem *GooglePlayStore*
- Smartphones/Tablets in der Anzahl der Arbeitsgruppen
- Moderationskarten
- Kopiervorlage *Daten-Karten* (*Materialkiste*, Seite 48)

- Arbeitsblatt *Zugriffsberechtigungen von Apps* (*Materialkiste*, Seite 50)
- Arbeitsblatt *Welche Berechtigungen hat und will meine App?* (*Materialkiste*, Seite 51)
- Kopiervorlage *Karten Zugriffsberechtigungen* (*Materialkiste*, Seite 53)
- Informationsblatt *Zugriffsberechtigungen* (*Materialkiste*, Seite 50)
- Informationsblatt *Quizfragen Apps* (*Materialkiste*, Seite 57)
- zu erstellende *App-Logos* für das Spiel und die Gruppeneinteilung
- Spiel „Mensch-Ärgere-Dich-nicht“ ca. 8 Mal
- Spielgeld (Scheine und Münzen – ca. 800 Euro)
- Quiz in Form einer (Powerpoint)Präsentation oder eines *kahoot!*-Quiz
- App *kahoot!*
- Duden (Print- und/oder Online-Version)
- *Experiment: Zeitstrahl 1* (siehe Modul *Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs!* *Materialkiste*, Seite 28)

Vorbereitung

- Beschäftigen Sie sich mit den Themen *persönliche Daten*, *Datenschutz*, *InApp-Käufe* und *Abonnements*.
- Recherchieren Sie circa 5 bis 7 App-Logos der meist genutzten Apps und drucken Sie diese auf A4-Größe aus. (Übersichten auf <https://www.handysektor.de/artikel/handysektor-infografik-top10-apps/> sowie aktuelle in der KIM- und JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: <https://www.mpfs.de/studien/>) Alternativ können die Schülerinnen und Schüler im Kunstunterricht Logos der beliebten, meistgenutzten Apps gestalten.
- Laminieren Sie die Logos und befestigen Sie daran ein Band, so dass man sich das Logo um den Hals hängen kann.
- Ergänzen Sie entsprechend der Vorlieben in Ihrer Klasse ggf. weitere Logos.
- Die Kopien der App-Logos werden außerdem in einem kleineren Format je 4x benötigt. Mit ihrer Hilfe werden später Gruppen für eine Gruppenarbeit gebildet.
- Die Zugriffsberechtigungen von der Kopiervorlage benötigen Sie als Karten.
- Tag 3 beinhaltet ein Quiz. Stellen Sie Fragen zum Download, zur Installation und zur Nutzung von Apps zusammen, von denen Sie annehmen, dass zumindest einige Schülerinnen und Schüler die Antworten wissen (*kahoot!*, Arbeitsblatt, PowerPoint-Quiz). Um Ihnen die Quizerstellung zu erleichtern, finden Sie in der Materialkiste bereits mögliche Beispielfragen (siehe Informationsblatt *Quizfragen Apps*, *Materialkiste*, Seite 57).
- Bitten Sie die Eltern, dass auf den Smartphones der Schülerinnen und Schüler die App kahoot! installiert ist.
- Reservieren Sie den Computerpool, alternativ können die Schülerinnen und Schüler ihre Mobilgeräte für die Recherche nutzen.

Ablauf Tag 1: Privat oder öffentlich?

Einstieg: Heute schon entspannt? –

Atmen wie ein Gorilla

Die Kinder stellen sich vor, ein Gorilla zu sein. Sie atmen tief ein, brüllen beim Ausatmen wie ein Gorilla und trommeln sich dabei auf den Brustkorb. Wiederholen Sie die Übung je nach Bedarf der Kinder (vgl. <https://magazin.sofatutor.com/lehrer/2014/02/24/entspannungsubungen-furs-klaszimmer>; letzter Zugriff: 07.01.2019).

Privat oder öffentlich

Die Kinder erarbeiten gemeinsam mit Ihnen eine Definition des Begriffes *Daten*. Sie erarbeiten sich ein individuelles Ver-

ständnis von Privatheit, das sie auf ihren Umgang mit Daten anwenden können.

Führen Sie die Kinder mit einer Meinungsabfrage zum Thema hin.

Mögliche Leitfragen:

- Wer von euch würde mir einen Stift leihen?
- Wer leiht mir seinen Fahrradschlüssel, wer seinen Wohnungsschlüssel?
- Wer gibt mir für eine Stunde (einen Tag/eine Woche) sein Smartphone?
- Wer würde mir dafür den Zugangscod verraten?

Bitten Sie die Kinder, ihre Meinung zu begründen.

Daten definieren

Motivieren Sie die Kinder dazu, Vermutungen anzustellen: *Nun ist im Smartphone und Internet wieder von Daten die Rede, die geschützt werden müssen. Eben in unserer Umfrage habt ihr schon gemerkt, dass es Daten gibt, bei denen es schlimmer ist, wenn sie weitergegeben werden, als bei anderen. Aber was sind eigentlich Daten? Was versteht man unter personenbezogenen Daten?*

Die Kinder werden an dieser Stelle wahrscheinlich Beispiele für personenbezogene Daten nennen. Halten Sie diese Nennungen an der Tafel fest. Formulieren Sie (z.B. an der Tafel): *Personenbezogene Daten sind Informationen über Personen, (...)*

Bitten Sie die Kinder, in kleinen Gruppen zu überlegen, welche Daten ein Sportverein, ein Arzt oder ein Vermieter etc. benötigt und ob denn jede/r von ihnen die gleichen Informationen braucht.

Sie können den Gruppen folgende Situationen vorgeben:

- Ihr möchtet in einen Sportverein eintreten. Was sollte der Verein über euch wissen?
- Ihr zieht um und müsst die Schule wechseln. Welche Informationen braucht die Schule?
- Was muss die Vermieterin oder der Vermieter wissen?
- Jemand möchte im Internet einkaufen. Welche Daten braucht die Verkäuferin/der Verkäufer?
- Welche Informationen braucht die Krankenkasse?
- Welche Informationen benötigt ein Arzt oder eine Ärztin?

Die Kinder sollen erkennen, dass es sehr viele Daten über sie gibt, die in verschiedenen Zusammenhängen mehr oder weniger wertvoll für andere sind. Erweitern Sie gemeinsam mit den Kindern die Definition.

Eine geeignete Fragestellung:

Was machen die Unternehmen denn nun mit unseren Daten?

Antwortmöglichkeiten:

erfassen, speichern, verarbeiten, weitergeben, löschen

Vollständige Definition:

(Personenbezogene Daten) sind Informationen über Personen, die zur Verarbeitung erfasst und gespeichert werden. Nicht mehr benötigte Daten müssen gelöscht werden. Häufig geben Unternehmen Daten an andere Unternehmen weiter.

Schon gewusst?

Die Definition wird in der informatorischen Bildung wieder benötigt, sollte also dauerhaft gespeichert werden. Weitere Informationen zu personenbezogenen Daten finden Sie beispielsweise unter <https://www.datenschutz.org/personenbezogene-daten>, letzter Zugriff: 07.01.2019.

Clustern

Bitten Sie die Kinder, auf *kleinen* Karten in zwei Farben Dinge zu notieren, die für sie privat sind. Die Kinder unterscheiden zwischen real (Tagebuch, Zimmer ...) und digital (Smartphone-Zugang, *WhatsApp*-Chat). In Kleingruppen clustern die Schülerinnen und Schüler die gefundenen Dinge in „sehr privat“, „mittelmäßig privat“ und „wenig privat“. Selbstverständlich darf ergänzt werden. Die Cluster werden an die Tafel geheftet und vorgestellt. Die Kinder erkennen, wie unterschiedlich die Vorstellung von „privat“ in der Klasse ist.

Methodisch-didaktische Anregung

Moderieren und regen Sie an, ohne eine Wertung oder ein Urteil im Kontext der Sensibilisierung für das Verständnis von *Privatheit* vorzunehmen! Es handelt sich hierbei um subjektiv basierte Entscheidungen, die akzeptiert werden müssen.

Regen Sie auf Grundlage der Gruppenergebnisse eine Diskussion an.

Mögliche Leitfragen:

- Was wäre, wenn ... für jeden zu lesen oder zu sehen wäre? Hier sollten alle als „sehr privat“ eingestuft Dinge einbezogen werden.

Als *mögliche Folgen* können beispielsweise (Cyber)Mobbing, Einbruch, Neid, Verlust von Freundinnen und Freunden, Streit und verzerrte Wahrnehmungen von Personen herausgearbeitet werden.

- Wie kann ungewollte Öffentlichkeit vermieden werden?

Mögliche Antworten: ein geeigneter PIN, Überlegen vor dem Posten, Sichtbarkeit in Chats/Accounts einschränken, Respektieren der Rechte und Wünsche anderer Personen (unterschiedliches Empfinden von Privatheit).

Eine private Kettengeschichte

In einer Kettengeschichte wenden die Schülerinnen und Schüler ihre gewonnenen Erkenntnisse an. Sie trainieren das aufmerksame Zuhören und ihre Kreativität. Geben Sie eine Ausgangssituation vor oder die Kinder haben selbst eine Idee. Die Geschichte entsteht, indem die Kinder jeweils einen Satz ergänzen. Die Kinder kommen nacheinander an die Reihe. Wer gerade keine Idee hat, darf aussetzen.

Eine Moderatorin bzw. ein Moderator achtet darauf, dass die Geschichte sich nicht vom Thema weg entwickelt.

Mögliche Situationen:

- Jemand hat sein Smartphone im Klassenzimmer liegengelassen. Ein Mitschüler bzw. eine Mitschülerin findet es und entschlüsselt den Sperrcode.
- Jemand teilt ein Bild aus einem privaten Chat in einer Gruppe.
- Auf einem Facebook-Profil ist die Adresse der Userin/ des Users zu lesen. Die/der User/in verkündet in einem Post, dass sie/er für zwei Wochen in den Urlaub fährt.

Vorbereitung auf Tag 2

Bitten Sie die Kinder, in der Kopiervorlage *Daten-Karten* (siehe *Materialkiste*, Seite 48) die vorgegebenen Daten zu ergänzen. Dabei sollen die Kinder die Karten so ausfüllen, wie sie dies bereits im Netz oder in Apps tun oder aber bei (Noch-) Nicht-Nutzung machen würden. Über den Nicknamen können die Karten später eindeutig zugeordnet werden. Sammeln Sie die Blätter wieder ein und kopieren Sie sie 5 Mal pro Kind.

Ablauf Tag 2: Meine Daten gehören mir!

Einstieg: heute schon entspannt?

– Eine Fantasiereise

Laden Sie die Kinder auf eine gemeinsame Fantasiereise ein, die einerseits beruhigend und andererseits anregend wirken kann. Sie eignet sich zum Anstoßen kreativer Prozesse. In einem gemütlich gestalteten Umfeld machen es sich die Schülerinnen und Schüler bequem; ob sitzend oder liegend, ist ihnen überlassen. Ein abgedunkelter Raum unterstützt das Eintauchen in die eigene Fantasie. Versuchen Sie Störfaktoren zu vermeiden, um ein aktives Zuhören zu ermöglichen. Leiten Sie die Fantasiereise an. Im Anschluss daran geben Sie den Kindern Raum, um assoziativ zu malen und die im Kopf

entstandenen Bilder zu gestalten. Atmosphärische Musik im Hintergrund rundet die kreative Stimmung ab. Hier kann auch eine der im Basisbaustein *Medienpraktisch: Ton an!* erstellten Klanggeschichten zum Einsatz kommen (siehe *Basismodul*, Baustein 8, *Medienpraktisch: Ton an!*, Seite 34).

Ich verrate nicht allen alles über mich!

In einem Spiel wiederholen die Kinder ihre Erkenntnisse von Tag 1. Sie vertiefen ihr individuelles Verständnis von Privatheit. Schaffen Sie Bewegungsfreiheit im Raum. Geben Sie den Kindern ihre ausgefüllten und kopierten *Daten-Karten* (siehe *Materialkiste*, Seite 48) aus und bitten Sie sie, diese zu zerschneiden. Einige Freiwillige spielen beliebte Apps, sie bekommen die vorbereiteten laminierten Logos und halten diese für alle sichtbar vor dem Körper. Die Kinder bewegen sich frei im Raum. Die „menschlichen“ Apps versuchen, die anderen zu überreden, ihre Datenkarten herauszugeben und so viele Daten wie möglich zu sammeln. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, ihre Entscheidung, welche Daten sie der App übergeben und welche nicht, jeweils zu begründen. Regen Sie nach einigen Minuten einen kurzen Austausch im Plenum an.

Leitfragen:

- Welche Karten wurden häufig an Apps abgegeben?
- Welche nie oder selten?
- Konnte eine App mehr Daten sammeln, als andere? Woran kann das liegen?
- Welche Daten habt ihr auch auf euren Smartphones?
- Wer hat schon einmal erlebt, dass Daten ungefragt weitergegeben wurden, und möchte davon erzählen?
- Was tut ihr, um so etwas zu vermeiden?

Was sind eigentlich Zugriffsberechtigungen?

Filmschau

Anhand des Videos *App-Berechtigungen* (abrufbar unter www.handysektor.de, letzter Zugriff: 07.01.2019) erfahren die Kinder, was Zugriffsberechtigungen sind und welche es gibt. Sie festigen ihr Wissen, indem sie Zugriffsberechtigungen erklären und zuordnen. Legen Sie die Karten mit den Zugriffsberechtigungen bereit und geben Sie das Arbeitsblatt Zugriffsberechtigungen von Apps aus.

Zeigen Sie das Video. Darin werden Zugriffsberechtigungen am Beispiel von *WhatsApp* erklärt. Die Kinder ergänzen auf dem Arbeitsblatt zunächst nur die Bezeichnung der Berechtigungen. Die Kinder bilden 4er-Gruppen. Jede Gruppe bekommt 4 Berechtigungskarten. Jede/r überlegt sich für eine Berechtigung eine Erklärung, die Gruppe entscheidet, ob die Definition passt und ergänzt die Karte. Alle Karten werden an die Tafel gehängt, die Definitionen vorgelesen. Geben Sie den Kindern Zeit, auf ihrem Arbeitsblatt ca. 5 Definitionen zu notieren, die für sie nicht auf Anhieb verständlich waren. Ergänzend ist nun wichtig, die Frage einzubeziehen: *Wozu benötigt WhatsApp diese Berechtigungen?* Weiterführend sollen die

Kinder im Plenum entscheiden, ob diese Zugriffsberechtigung sinnvoll für die Nutzung der App ist oder eher nicht – dies können sie mit einem grünen bzw. roten Punkt auf dem Arbeitsblatt markieren.

Diskussion

Regen Sie eine abschließende Diskussion an. *Worauf greifen Apps eigentlich auf dem Smartphone zu?* Im Kontext von App-Nutzung spielt Datenschutz eine große Rolle. Für eine bewusste datenschutzgerechte Nutzung von Apps ist es essenziell, sich mit deren Zugriffsberechtigungen auf das eigene Gerät zu beschäftigen. *Welche Berechtigungen benötigen Apps? Was geschieht, wenn ich die eine oder andere Berechtigung zulasse? Wie kann ich ohne Sorge um den Schutz meiner Daten Apps nutzen? Welche Berechtigungen sind sinnvoll? Welche nötig und welche eher unnötig?*

Man kann das an einer Taschenlampen-App gut demonstrieren: *Welchen Zugriff benötigt eine Taschenlampen-App? (Kamera für das Auslösen des Blitzes) Ist für die Taschenlampen-App der Zugriff auf das Kontakt-Verzeichnis nötig?* (Nein) Weiterführend oder ergänzend können Sie online gemeinsam die Berechtigungen im *Google PlayStore* (abrufbar unter https://support.google.com/googleplay/answer/6014972?hl=de&ref_topic=6046245, letzter Zugriff: 07.01.2019) anschauen oder als Ausdruck bereitstellen.

Wie jetzt **AppStore**?

AppStore ist ein Kofferwort aus der englischen Kurzform für *application* und *store* und bezeichnet eine internetbasierte Vertriebsplattform für Anwendungssoftware, die auf mobilen Geräten genutzt wird. Auf das Angebot kann üblicherweise mittels einer eigenen App-Store-Software auf einem Mobilgerät oder über eine Website zugegriffen werden. Über eine Suche, Vorschläge, Topcharts oder eine Auswahl von Kategorien können *Apps* gefunden werden.

Hinweis

Weitere gut aufbereitete Informationen finden Sie unter <https://www.handysektor.de/apps-upps/appgesichert/berechtigungen.html>; letzter Zugriff: 20.09.2018.

Methodisch-didaktische Anregung

Eine weitere Möglichkeit der Auseinandersetzung mit dem Thema Datenschutz finden Sie im Modul *Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs?!*, Baustein 6 *Rechte im Internet – ich kenne mich aus*, Seite 17 ff.

Zugriffsberechtigungen – ich weiß Bescheid!

Die Kinder untersuchen Apps, die sie gern nutzen, auf Zugriffsberechtigungen. An dieser Stelle kann auch das selbstgestaltete Papp-Gerät (siehe Baustein 2: *Was nutze ich und wie?*, Seite 10) einbezogen werden.

Die Kinder finden sich in Gruppen zusammen. Bei der Gruppenbildung können Karten mit den App-Logos eingesetzt werden. Diese können Sie herstellen, indem Sie die recherchierten App-Logos für das Spiel an Tag 2 „Ich verrate nicht allen alles über mich“ jeweils viermal auf ein A4-Blatt setzen und ausdrucken. Jede/r zieht eine Karte, gleiche Karten bilden eine Gruppe. Geben Sie jedem Kind das Arbeitsblatt *Welche Berechtigungen hat und will meine App* aus der Materialkiste aus. Die Kinder wählen in ihren Gruppen Apps aus, recherchieren und füllen ihre Arbeitsblätter aus. (Wichtig: *WhatsApp* spielt in der Phase auf Grund der bereits erfolgten Thematisierung keine Rolle.) Stehen für die Recherche nicht genügend Smartphones oder Tablets zur Verfügung, kann am PC unter *play.google.com* (also im PlayStore) gesucht werden. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt und bei Bedarf diskutiert. Regen Sie eine abschließende Diskussion an.

Mögliche Leitfragen:

- Was hat eigentlich „Privatheit“ mit den „Zugriffsrechten“ zu tun?
- Wirst du die Zugriffsrechte deiner Apps verändern? Warum? Warum nicht?
- Hast du Apps, bei denen du keine Veränderungen der Zugriffsrechte vornehmen kannst? Wenn ja, würdest du diese von deinem Gerät löschen?
- Habt ihr alternative Apps (die weniger Zugriff wollen) mit gleichen Funktionen gefunden?
- Gibt es eine Erkenntnis, die für euch besonders wichtig war?

Fassen Sie wichtige Aussagen noch einmal gemeinsam zusammen.

Auswertung

Mit einer Auswertungsrunde wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben, sich mit den zentralen Erkenntnissen des Tages auseinanderzusetzen. *Welche Erkenntnisse nehmen die Kinder für sich mit und möchten sie sich notieren?* Geben Sie ihnen die nötige Zeit.

Ablauf Tag 3: Ich tappe nicht in die Kostenfalle

InApp-Käufe und *Abonnements* bergen in der Appnutzung ein durchaus großes Risiko. Beide können zur ungewollten Ausgabe realen Geldes führen. Dies begründet sich oftmals in der Unwissenheit der Kinder, aber auch der Missverständ-

lichkeit der Begriffe. Abonnements werden von Kindern nicht automatisch mit dem Abschluss eines Vertrages gleichgesetzt, sondern mit dem Bekunden des Interesses an einem Star auf *YouTube*, *Instagram* und anderswo. Eine Thematisierung aller Herausforderungen, die mit der Nutzung von Apps verbunden sind, ist essenziell. In diesem Rahmen können sich die Kinder u.a. mit folgenden Fragen beschäftigen und Antworten für sich finden: *Warum lohnt sich der genaue Blick auf Apps und ihre Finanzierungsmodelle? Warum sind In-App-Käufe kritisch zu betrachten? Was verbirgt sich eigentlich hinter dem Abonnieren eines YouTubers, Instagram-Stars etc.? Was ist im Gegensatz dazu unter einem Abonnement zu verstehen, das sich auf einen Vertragsabschluss bezieht? Welche Möglichkeiten gibt es, um ungewollte Abonnements zu vermeiden?*

Wie jetzt *InApp*-Käufe?

Viele Apps, die gratis erworben werden können, bieten Spielverbesserungen, Werbefreiheit oder neue Funktionen gegen Geld. *In-App-Käufe* sind Käufe, die innerhalb einer solchen App stattfinden. Das Gefährliche an *In-App-Käufen* ist, dass die Beträge meist auf den ersten Blick eher niedrig gehalten sind und der Spieler so verleitet wird, öfter zusätzliche Funktionen zu kaufen. Jedes System bietet die Möglichkeit, eine PIN für *In-App-Käufe* einzurichten. Somit erfolgt immer die Nachfrage, ob ein *In-App-Kauf* gewünscht ist und ausgeführt werden soll. Dem Abschluss von *Abonnements* kann vorgebeugt werden, indem man beim Telefonanbieter eine Drittanbietersperre für die spezifische Telefonnummer einrichten lässt und das unbeliebte Kleingedruckte ganz genau liest.

Einstieg: Heute schon entspannt?

– Bäumchen rüttle und schüttle dich

Diese Übung dient dazu, Verspannungen im Nacken, in den Schultern oder im Rücken zu vermeiden und überschüssige Energie loszuwerden. Motivieren Sie die Kinder, sich hinzustellen und ganz locker auf der Stelle zu hüpfen. Dabei werden Schultern, Arme und Hände geschüttelt. Anschließend werden im Stehen die Schultern ungefähr für 30 Sekunden nach hinten und 30 Sekunden nach vorne gerollt. Schultern, Arme und Hände werden erneut geschüttelt. Beenden Sie die Übung beispielsweise mit einem angenehmen Ton. Selbstverständlich dürfen die Kinder auch früher aufhören (Quelle: <https://magazin.sofatutor.com/lehrer/2014/02/24/entspannungsuebungen-furs-klassenzimmer/>; letzter Zugriff: 20.09.2018).

Spiel: Was sind *InApp*-Käufe und Abonnements?

Basierend auf dem bekannten analogen Brettspiel *Mensch-Ärgere-Dich-nicht* sollen den Schülerinnen und Schülern die Themen *InApp-Käufe* und *Abonnements* einführend nähergebracht werden.

Die Kinder spielen in Vierergruppen das Spiel *Mensch-Ärgere-Dich-nicht* mit folgenden veränderten Regeln, welche vorher besprochen und für alle sichtbar (z.B. an der Tafel) festgehalten werden sollten:

Das Spiel wird wie immer gespielt. Der Unterschied ist, dass alle Spielenden gleich viel Spielgeld (100 Euro in Scheinen und Münzen) erhalten. Eine Spielerin oder ein Spieler spielt ein Geschäft/eine Art Bank und verwaltet dieses, indem sie oder er mit zusätzlichen Optionen im Spiel handelt. Wer rausgeflogen ist, kann sich eine Option kaufen, um die Spielbedingungen zu verbessern – jedoch sind diese Optionen unterschiedlich teuer:

- a. eine Spielfigur wieder ins Spiel direkt vor das Zielfeld setzen – Kosten: 20 Euro,
- b. auf den Platz zurückkehren und auswählen, wer stattdessen rausfliegt – Kosten: 15 Euro,
- c. auf den Platz zurückkehren und zusätzlich noch einmal würfeln – Kosten: 12 Euro,
- d. auf den Platz zurückkehren – Kosten: 10 Euro,
- e. auf die Startposition zurückgehen und egal mit welcher gewürfelten Augenzahl neu beginnen – Kosten: 7 Euro,
- f. auf die Startposition zurückgehen, die Augenzahl 6 kaufen und neu beginnen – Kosten: 5 Euro,
- g. in jeder Runde zweimal würfeln dürfen – Kosten: jede Runde 3 Euro,
- h. zurück auf die Startposition gehen, eine 6 würfeln (je Runde drei Versuche), neu beginnen – kostenfrei.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielenden ihre Figuren im Zielfeld untergebracht haben.

Austauschen und diskutieren

Regen Sie eine kurze Diskussion über die Inhalte an. Aus den Antworten ergibt sich sicherlich ein interessanter, aufschlussreicher Austausch für alle Beteiligten.

Leitfragen:

- Was war an diesem Spiel anders als beim *normalen* „Mensch-Ärgere-Dich-nicht“?
- Was war besser, was nicht so gut?
- Habt ihr als Geschäft euer Geld verloren oder konntet ihr Geld dazu verdienen?
- Womit habt ihr am meisten Geld verdient?
- Warum habt ihr Geld verloren?
- Worum könnte es sich bei *diesem* „Mensch-Ärgere-Dich-nicht“ handeln?

Hinweis:

Die Kinder sollen erkennen, dass es in dem Spiel vorrangig darum geht, die eigenen Spielbedingungen durch den (zusätzlichen) Erwerb von Spieloptionen zu verbessern. Dies ist in Bezug auf Smartphones und Apps durch InApp-Käufe bzw. den Abschluss von Abonnements möglich.

Meinungs- und Rechercheaufgabe

Wechseln Sie ggf. in den Computerpool der Schule. Die Kinder melden sich paarweise oder allein an. Die Kinder übernehmen die folgende Tabelle, die zweckmäßigerweise auch vorn zu sehen ist:

Begriff	Meine Gedanken	Recherche
Abonnement		
InApp-Kauf		

Bitten Sie die Kinder, zunächst die zweite Spalte auszufüllen. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren darauffolgend die beiden Begriffe und notieren die Quellen. Sie nutzen den Duden (Print oder Online-Ausgabe) und kindgerechte Internetseiten (Empfehlungen siehe *Basismodul*, Baustein 6 *Recherche-Schule*, Seite 18 sowie das Informationsblatt *Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten und Apps*, *Materialkiste*, Seite 42). Wer möchte, stellt die Ergebnisse vor, andere Kinder ergänzen. Das „Beamerbild“ wird um eine gemeinsame Definition ergänzt. Regen Sie eine Reflexion der Ergebnisse an.

Mögliche Leitfragen:

- Stimmen eure Vermutungen mit den Ergebnissen der Suche überein?
- Sind die Ergebnisse alle ähnlich oder weichen sie ab?
- Was kann ich tun, wenn ich sichergehen will, dass meine Rechercheergebnisse auch stimmen?

Abschließendes Quiz: Mein App-Wissen

Mit einem Quiz aktivieren die Kinder ihren Wissensstand und die technischen Kompetenzen. Eine Wissensabfrage in Form eines Quizzes öffnet den Weg zum Thema. Sollten Sie es einsetzen, beachten Sie bitte, dass das Quiz vor Beginn der Einheit vorbereitet werden muss. Möglichkeiten sind ein Quiz in Form einer (PowerPoint)Präsentation oder ein *kahoot!*-Quiz, welches Sie online erstellen und das die Schülerinnen und Schüler auf ihren mobilen Geräten nach Installation der kostenlosen App beantworten können. Im Quiz treten verschiedenste Fragen bezüglich des Downloads, der Installation und der Nutzung von Apps auf. Damit können Sie den Wissensstand sowie die technischen Kompetenzen der Kinder in Erfahrung bringen (Beispielfragen und Antworten finden

App-Stress? Ohne mich!

Messenger sind doch eine feine Sache. Wenn das Kind den Bus verpasst, genügt eine kurze Nachricht und die Eltern sind beruhigt. Verabredungen müssen nicht mehr schon in der Schule getroffen werden, wenn man nicht mehr weiß, ob ein Arzttermin ansteht oder man wirklich frei hat. Und wenn man die Hausaufgabe in Mathe nicht versteht – irgendeine/r hat bestimmt eine Lösung, die sie oder er dann in den Klassenchat stellt. So weit, so nützlich. Aber andererseits erwartet auch jede/r, dass man immer und rund um die Uhr erreichbar ist, da geht es Managern nicht anders als Grundschulkindern. Der Druck, für Freunde oder Eltern immer verfügbar sein zu müssen, wird individuell unterschiedlich empfunden, ebenso die Angst, in der WhatsApp-Gruppe etwas zu verpassen, wenn man das Smartphone mal für einige Stunden nicht beachtet. Viele Kinder spielen auf dem Smartphone – auch hier wird Druck erzeugt, wenn ein Levelaufstieg nur eine begrenzte Zeit möglich zu sein scheint. So werden gerade Mobilgeräte schnell zum Stressor, oft ohne dass die Kinder sich dessen bewusst sind. Zusätzliche Unsicherheit erwächst aus dem Problem der Kostenfallen und der Frage, was passieren kann, wenn persönliche Informationen in die falschen Hände gelangen.

Dauer: 9 Stunden (Tag 1: ca. 4 Stunden; Tag 2: ca. 3 Stunden; Tag 3: 2 Stunden)	
Für diesen Baustein benötigen Sie:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tennisbälle, Softbälle oder Tischtennisbälle, große Tücher 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ PC/Laptop mit Internetzugang und Zugang zum Video <i>WhatsApp-Stress</i> auf handysektor.de 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beamer und ggf. Lautsprecherboxen 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falls vorhanden: eigene Smartphones der Kinder 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Moderationskarten 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tafel und Flipchart oder große Papierrolle 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ App <i>Forest – Stay focused</i> zur eigenen bewussten Mediennutzung 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ausgefülltes Arbeitsblatt <i>Experiment: Zeitstrahl 1</i> (siehe Modul <i>Mit Smartphone und Internet bewusst unterwegs</i>, <i>Materialkiste</i>, Seite 28) 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hinweisblatt <i>WhatsApp-Einstellungen</i> (siehe Modul <i>Mit Smartphone und Internet – bewusst unterwegs</i>, <i>Materialkiste</i>, Seite 30) 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt <i>Das entspannt mich</i> (siehe <i>Basismodul</i>, Baustein 7 <i>Auf die Dosis kommt es an</i>, Seite 28) 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt <i>Ich pflanze meinen digitalen Wald</i> (siehe <i>Materialkiste</i>, Seite 58) 	

Wenn Kinder erkennen, wann und in welchen Situationen das Smartphone sie stresst, wann es sie von anderen Tätigkeiten ablenkt oder beunruhigt, wenn sie in der Lage sind, sich selbst beim Umgang mit dem Mobilgerät zu beobachten, können sie auch Handlungsalternativen entwickeln und selbstbewusst mit Eltern und Freunden besprechen.

In diesem Baustein beobachten sich die Kinder zunächst einen Tag lang selbst. Mit Ihrer Hilfe ordnen sie ihre Gewohnheiten ein. Mit dem so geschärften Problembewusstsein versuchen sie, einen Tag lang ohne das Smartphone und damit auch ohne Messenger und das Lieblingsspiel auszukommen. Falls es einen Klassenchat gibt, wird am Ende des Bausteins ein Vertrag für diesen ausgehandelt, der den Stressfaktor für alle begrenzen soll.

Hinweis
Bitte beachten Sie, dass WhatsApp – wie viele andere soziale Netzwerke auch – seit Mai 2018 erst ab 16 Jahren erlaubt ist, dass Eltern häufig den Dienst aber dennoch auf den Smartphones der Kinder einrichten!

Vorbereitung

Testen Sie die WhatsApp-Einstellungen an Ihrem Gerät und entscheiden Sie, ob Sie das Ändern der Einstellungen in den Baustein integrieren wollen. Das hängt beispielsweise davon ab, wie viele Kinder bereits *WhatsApp* nutzen. In diesem Fall benötigen Sie eine Möglichkeit, den Inhalt Ihres Smartphones auf die Beamerleinwand zu übertragen. Laden und testen Sie die App *Forest – Stay focused*, wenn Sie damit arbeiten wollen. In diesem Fall benötigen auch die Kinder die App.

Ablauf Tag 1: Das Smartphone macht Stress?

Heute schon entspannt? – Bewegter Ball

Mit dem Gruppen- und Bewegungsspiel werden Geschicklichkeit, Konzentration und das Sozialverhalten gefördert. Die Kinder bilden kleine Gruppen. Jede Gruppe erhält ein großes Tuch und einen Ball. Im Kreis stehend, halten die Gruppenmitglieder das Tuch fest. Darauf liegt ein Ball. Die Aufgabe ist, den Ball hin und her rollen zu lassen, indem sie das Tuch entsprechend bewegen. Es wird ausprobiert, den Ball kreisen zu lassen, hoch zu werfen und aufzufangen oder dieses mit mehreren Bällen zu tun. Der Ball sollte nicht herunterfallen. (vgl. https://www.bildungsserver.com/dateien/pdf/kap9_1_malo.pdf, S. 33)

Auswertung der Hausaufgabe

Die Kinder erkennen, wie viel Zeit sie mit dem Smartphone und bestimmten Apps verbringen, und ordnen ihre Erkenntnisse in den Klassenzusammenhang ein. Sie überlegen, wann das Smartphone für sie ganz individuell zum Stress-Auslöser wird.

Werten Sie zu Beginn die Hausaufgabe aus Baustein 3 aus. Dazu nehmen die Schülerinnen und Schüler das ausgefüllte Arbeitsblatt *Experiment: Zeitstrahl 1* (siehe Modul *Mit Smartphone und Internet, Materialkiste*, Seite 28) zur Hand, reflektieren im Plenum ihre Smartphone-Nutzungsfrequenz und berichten über ihre Ergebnisse.

- Wie bist du mit dem Arbeitsblatt zurechtgekommen?
- Ist es dir schwergefallen, an jeden Eintrag zu denken?
- Wie oft hast du insgesamt auf dein Smartphone geschaut?
- Weshalb hast du auf dein Smartphone geschaut?
- Wie nimmst du Kontakt zu deinen Freunden auf?
- Was denkst du über das Ergebnis?
- Was hast du sonst so gemacht?

Jede/r Schüler/in kann die drei Apps nennen, die laut Arbeitsblatt am häufigsten genutzt wurden. Die Antworten notieren die Kinder an der Tafel. Alle Wiederholungen werden gezählt.

- Welche Apps sind die Klassenfavoriten?
- Welche besonderen Apps werden nur von Einzelnen intensiv genutzt?

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Frage, wie lange die Apps an diesem Tag verwendet wurden, also wieviel Zeit des Tages bewusst oder nebenbei mit dem Smartphone verbracht wird. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler dies jeweils für ihre drei meist genutzten Apps ausrechnen und notieren. Dies sollte relativ unproblematisch sein, da auf dem

Arbeitsblatt die Zeiten der Nutzung eingetragen wurden (z.B. App *WhatsApp* von 13:05 – 13:09 Uhr).

Stress mit dem Messenger?

Bitten Sie die Kinder, sich noch einmal ihr Zeitstrahl-Experiment vorzunehmen. Die Schülerinnen und Schüler kennzeichnen die Zeiten und Situationen, in denen sie sich genervt oder gestresst gefühlt haben, mit einem roten Punkt. Die roten Punkte sollten möglichst erläutert werden können. Welche Gründe für Stress werden (am häufigsten) von den Schülerinnen und Schülern benannt? Achten Sie darauf, dass Personen und Inhalte, welche mit einem roten Punkt markiert wurden, nicht direkt benannt und die Aussagen nicht gewertet werden.

Zeigen Sie das Video *WhatsApp-Stress* der Website www.handysektor.de. Regen Sie zur abschließenden Auswertung einen Austausch im Plenum an.

Mögliche Leitfragen:

- Wann bzw. bei welcher App hast du die meisten roten Punkte gesetzt? Hast du viele oder wenige rote Punkte gesetzt?
- Nutzt ihr einen Messenger? Warum? Warum nicht?
- Seid ihr in Gruppen, z.B. WhatsApp-Gruppen?
- Nervt es euch manchmal, wenn ihr viele Nachrichten bekommt?
- Habt ihr es schon erlebt, dass jemand sauer ist, wenn ihr nicht gleich zurückschreibt?
- Habt ihr es selbst schon erlebt, dass ihr sauer wart, weil jemand nicht gleich geantwortet hat?
- Nervt euch manchmal etwas anderes bei der Smartphone-/App-/Messenger-Nutzung?
- Wer kann etwas empfehlen, um das Gestresstsein zu minimieren oder zu vermeiden?

Wenn Sie es sich vorgenommen haben, können Sie an dieser Stelle das Ändern der WhatsApp-Einstellungen integrieren. Zeigen Sie Schritt für Schritt, wie die Einstellungen angepasst werden können. Sie können dazu das Hinweisblatt *WhatsApp-Einstellungen* nutzen. Die Kinder wiederholen jeden Arbeitsschritt. Regen Sie die Kinder an, die geänderten Einstellungen einige Zeit auszuprobieren. Wenn sie sich damit nicht gut fühlen, können sie sie später wieder rückgängig machen.

Motivationsidee

Eine Möglichkeit, sich von WhatsApp nicht mehr nerven zu lassen, besteht darin, bestimmte Benachrichtigungen einfach auszuschalten. Wenn du die blauen Haken zum Beispiel nicht siehst, weißt du nicht, ob die Empfängerin oder der Empfänger die Nachricht schon gelesen hat, und du wirst nicht ungeduldig.

Ablauf Tag 2: Kein Stress mit dem Messenger!

Gemeinsam erstellte Kommunikationsregeln können Stress vorbeugen. Regeln, die begründet und gemeinsam formuliert werden, motivieren alle Beteiligten zum Einhalten. Die folgenden Arbeitsaufträge sind nur sinnvoll, wenn bereits ein Großteil der Klasse *WhatsApp* nutzt. Andernfalls können aber allgemeine Regeln für Unterhaltungen im Internet aufgestellt werden.

Diskussion: Wie nützlich sind Regeln?

Die Kinder erkennen den Sinn von Regeln für den Klassenchat. Sie sitzen im Sitzkreis. Stellen Sie *WhatsApp* noch einmal zur Diskussion.

Mögliche Leitfragen:

- Wisst ihr, ab wann man *WhatsApp* eigentlich nutzen darf?
- Warum könnte das so sein?
- Gibt es andere Messenger? Was wisst ihr über sie?
- Wir haben schon darüber gesprochen, dass so ein Messenger manchmal ziemlich stressig sein kann. Woran liegt das?
- Welche anderen Gefahren fallen euch ein, wenn man Dinge bei WhatsApp erzählt?
- Gibt es Beispiele, die ihr erzählen wollt?

Je nach Klassensituation sollten in der Diskussion die Themen Mobbing und unberechtigtes Weiterverbreiten von Informationen eine Rolle spielen. Lenken Sie die Kinder so, dass sie das Aufstellen gemeinsamer Regeln für den Messenger selbst für nützlich halten.

Wir erarbeiten gemeinsame Regeln für den (Klassen-)Chat

Ausgehend von der „Goldenen Regel“ *Behandle andere stets so, wie du selbst behandelt werden möchtest* formulieren die Schülerinnen und Schüler Regeln für den Klassenchat bzw. Unterhaltungen im Internet, die jede/r akzeptieren kann. Motivieren Sie die Kinder z.B. mit folgender Aussage:

Es gibt eine Regel, die ist schon viele hundert Jahre alt. Wenn sich jeder an diese einfache Regel halten würde, dann würde niemand einen anderen absichtlich verletzen. Weil sie so alt, so einfach und immer gültig ist, nennt man diese Regel die „Goldene Regel“. Sie heißt (bitte an die Tafel schreiben): *Behandle andere immer so, wie du selbst behandelt werden möchtest*. Mit unseren Klassenchat-Regeln soll sich jeder besser und weniger gestresst fühlen. Deshalb bitte ich euch, zuerst allein, dann in einer Gruppe darüber nachzudenken.

Die folgenden Leitfragen sollten bereits vorbereitet sein:

- Warum möchte ich nicht auf den Klassenchat verzichten?
- Zu welchen Zeiten freue ich mich über Nachrichten? Wann stören sie mich? Gibt es Ausnahmen?
- Was verletzt mich im Chat? Gibt es Formulierungen, die mich besonders stören?
- Wie verstehen andere mein gesendetes Emoji?
- Was halte ich davon, wenn Fotos, lustige Videos und Sprüche oder Kettenbriefe im Chat verbreitet werden?

Jeder denkt allein über die Fragen nach. Regen Sie die Kinder an, die Antworten in Stichworten aufzuschreiben. Die Kinder finden sich in 4er-Gruppen zusammen. Geben Sie Flipchart-Papier und Stifte aus. Sie tauschen sich über ihre Gedanken aus. Ausgehend davon formuliert jede Gruppe 5 Regeln und notiert sie auf dem Flipchart-Papier. Alle Blätter werden im Zimmer aufgehängt. Die Kinder bekommen einige Minuten Zeit, um sich die Regeln der anderen Gruppen durchzulesen und miteinander darüber zu sprechen.

Die (maximal 10) gemeinsamen Regeln werden dann im Plenum vereinbart. Die Regeln werden von den Kindern einzeln vorgeschlagen.

Über jede Regel wird abgestimmt. Gibt es Gegner, begründen diese, warum sie die Regel nicht akzeptieren. Letztendlich sollte jede/r mit jeder Regel gut leben können. *Was verletzt andere? Wer versteht eigentlich welche Emoji wie? Wie können wir uns künftig verhalten?* Mögliche Inhalte der Regeln können gegenseitiger Respekt, Höflichkeit, das Beachten von Uhrzeiten und anderes sein.

Bitten Sie Freiwillige, die Regeln so aufzuschreiben und zu gestalten, dass sie dauerhaft im Klassenzimmer ausgehängt werden können (möglichst als Hausaufgabe). Die Regeln werden von allen unterschrieben.

Methodisch-didaktische Anregung: Demokratische Abstimmung

Binden Sie die Meinungen aller Kinder ein. Haben Sie sich in der Klasse bereits auf eine von allen akzeptierte Form der Abstimmung einigen können? Wenn nicht – hier finden Sie Arbeitsblätter zur Demokratieerziehung in der Grundschule: http://www.kinderdemokratie.de/data/akten/2017/07/Du-und-Ich_2017-01.pdf. Auch die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) hält wertvolle Anregungen bereit. Zu finden sind diese unter <http://www.bpb.de> sowie auf der Kinderinternetseite der bpb *HanisauLand* unter <https://www.hanisau.land>. (letzte Zugriffe: 07.01.2019).

Emoji-Memory

Die Kommunikation in medialen Welten findet zunehmend über sogenannte Emojis statt. Das sind Smileys, die mit einer bestimmten Bedeutung besetzt sind (siehe <https://smiley-bedeutung.de>; letzter Zugriff: 07.01.2019). Eine Fehldeutung der Emojis kann zu Missverständnissen zwischen dem Sender und dem Empfänger der Nachricht führen.

Ziel des *Emoji-Memory* ist, dass die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass Emojis nicht unbedingt tatsächliche Emotionen des Schreibenden wiedergeben und die Verwendung von Emojis beim Empfänger der Nachricht missverstanden werden kann. Denn nicht jeder deutet die Emojis gleich.

Erstellen Sie für das Memory für je ein Emoji 2 kleine Kärtchen mit dem Bild des Emoji und dessen Erklärung. Somit müssen die Schülerinnen und Schüler passende Bilder passenden Erklärungen zuordnen.

Hausaufgabe: Meine Mediennutzung unter Kontrolle

Die Schülerinnen und Schüler kontrollieren und reflektieren mit Unterstützung der App *Forest – Stay focused* ihre eigene Mediennutzung. Die intuitive und übersichtliche App ist wie ein Spiel aufgebaut und gerade durch die spieltypischen Elemente wie Sammeln von Münzen oder Aufbau eines eigenen Areals sehr ansprechend und motivierend. Die Nutzerinnen und Nutzer haben jederzeit die Möglichkeit, den eigenen erschaffenen Wald anzusehen, zu verwalten und zu gestalten.

Bitte Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, die bereits mit deren Eltern im Elternabend besprochene App *Forest – Stay focused* (iOS: 2,29 €; Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 21.09.2018) auf dem Gerät des Kindes bzw. auf dem Gerät, welches das Kind nutzen darf, zu installieren oder installieren zu lassen. Beachten Sie bitte, dass *In-App-Käufe* möglich sind. Des Weiteren ist es notwendig, einen Account anzulegen, um sich zu registrieren, wofür ein Nutzernamen, die E-Mail-Adresse und ein selbst zu erstellendes Passwort abgefragt werden. Innerhalb des Accounts besteht die Möglichkeit, Einstellungen vorzunehmen und diesen zu verwalten. Es ist sinnvoll, der App die Erlaubnis zu erteilen, Mitteilungen zu senden, da den Nutzern so mitgeteilt werden kann, wann ein gestecktes Ziel erreicht wurde – dies ist aber kein Muss.

Hausaufgabe ist nun, dass die Schülerinnen und Schüler die App an einem Wochenende nutzen und ihre Ergebnisse und Erfahrungen auf dem Arbeitsblatt *Ich pflanze meinen digitalen Wald (Materialkiste, Seite 58)* festhalten. Die Kinder schreiben auf, wie (sinnvoll) sie die App finden, wie die Handhabung der App funktioniert, wie ihr bis dahin gewachsener Wald aussieht und vor allem, wie viele Pflänzchen nicht zu einem Baum herangewachsen sind.

Motivieren Sie die Kinder, in der App *Forest – Stay focused* einen digitalen Wald zu pflanzen, indem sie ihr Smartphone kontrollierter als sonst nutzen. Bitten Sie die Kinder zu Beginn, die App zu öffnen und zu erkunden und klären Sie gemeinsam offene Fragen zur Bedienung. Geben Sie nun das Arbeitsblatt aus und besprechen Sie, wenn nötig, die Aufgaben. Setzen Sie einen Termin für die Auswertung fest.

Schon gewusst?

Mit Hilfe der App *Forest – Stay focused* kann spielerisch die eigene Smartphone-Nutzung eingegrenzt und damit ein bewusstes Beiseitelegen des Smartphones erreicht werden. Die Nutzerin/der Nutzer kann einstellen, das Smartphone für eine bestimmte Zeitspanne (von 10 bis zu 120 Minuten) nicht zu verwenden. Wer es schafft, in dieser Zeitspanne keine andere App zu öffnen, wird mit einem vorher ausgewählten virtuellen Pflänzchen (Strauch, Baum, Blume, Kaktus etc.) belohnt. Bäume können jedoch erst ab einem selbst eingestellten Timer von 25 Minuten erspielt und gepflanzt werden. Je länger man den Timer für sich selbst und sein konzentriertes Arbeiten einstellt, desto prunkvoller und größer können die Pflanzen werden - sehr motivierend für das Erreichen langer Nutzungspausen vom eigenen Smartphone. Ein zusätzlicher positiver Nebeneffekt: Die Macher der App versprechen, dass die im Smartphone gewachsenen Bäume tatsächlich gepflanzt werden. Dies ist durch das Spenden gesammelter Münzen (einem echten Baum entsprechen 2500 Münzen) an die zuständige Organisation möglich. Interessant ist auch die Möglichkeit, eine Gruppe zu erstellen, in welche mehrere Freunde eingeladen werden können, um gemeinsam einen Wald zu pflanzen. Gerade durch die Möglichkeit, gemeinsam mit Freunden *ein Spiel zu spielen* und durch den Verzicht auf das Smartphone für und mit anderen einen prächtigen Wald zu pflanzen, kann die App zum langen Durchhalten von Nutzungspausen anregen.

Ablauf Tag 3: Auswertung *Unser Wald*

Die Kinder berichten über ihre Erfahrungen mit der App *Forest – Stay focused* und entscheiden gemeinsam, ob sie diese weiter nutzen und sich ein gemeinsames Ziel setzen möchten.

Richten Sie einen Stuhlkreis ein. Bitten Sie die Kinder, über ihre Erfahrungen mit der App zu berichten. Achten Sie dabei auf einen wertungsfreien Austausch, es geht um Erfahrungen, nicht darum, einen Sieger zu ermitteln.

Mit Apps in Bewegung – unsere eigene Rallye

Spiele bzw. Spiele-Apps sind nach Messengern und Netzwerken die Favoriten der kindlichen Smartphone-Nutzung. Spiele, ganz gleich ob analog oder digital, helfen beim Abbau von Langeweile, beim Entspannen und Herunterfahren sowie beim Frustabbau. Die Kinder treffen in der Spiel-Community Freunde und genießen ihre Erfolgserlebnisse. Spiele sind ein Vielfaches mehr als purer Zeitvertreib. Sie ermöglichen Kindern, sich ihre Welt anzueignen, sich auszuprobieren und in andere Rollen zu schlüpfen – bestimmte Rahmenbedingungen vorausgesetzt. Nutzen Sie in diesem Baustein die Faszination für Spiele, um Ihre Schülerinnen und Schüler zu einer aktiven, produktiven, in Bewegung stattfindenden App-Nutzung anzuregen. Die Kinder legen eigene Spielrouten und Aufgaben fest und haben danach die Möglichkeit, diese Rallyes bzw. Schnitzeljagden zu erproben und zu spielen. Damit erwerben sie Wissen zur Gestaltung eigener appbasierter Rallyes, die ihre Faszination für Medien und ihren Bewegungsdrang an der frischen Luft vereinen.

Dauer: 8+ Stunden
(Tag 1: ca. 3 Stunden;
Tag 2: ca. 5 Stunden;
Tag 3: je nach erstellten Routen)



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Ausgefüllte *Medientagebücher* (*Basismodul*, Baustein 3, *Mein Medientagebuch*, Seite 8)
- 2 - 4 Tablets/Smartphones
- 2 – 4 PCs/Laptops, Webanschluss für den Zugriff auf die Website <https://www.qrcode-monkey.com/de> sowie auf die Website www.actionbound.de (kostenfreie Website; Account notwendig, um Bounds anlegen zu können)
- einige bereits angelegte Bounds
- WLAN, um Bounds auf die Geräte laden zu können
- Zugriff auf Webseiten der Tutorials
- die kostenfreie App *Actionbound*
- einen QR-Code-Reader auf den Smartphones oder Tablets der Kinder

Hinweis

Die Anwendung *Actionbound* bedingt eine Registrierung und ist für die private Nutzung kostenfrei. Für Bildungszwecke sind verschiedene günstige Lizenzen verfügbar.

Schon gewusst? – QR-Code

„Der *QR-Code* (englisch Quick Response: schnelle Antwort, als Markenbegriff *QR Code*) ist ein zweidimensionaler Code, der von der japanischen Firma Denso Wave im Jahr 1994 entwickelt wurde. Aufgrund einer automatischen Fehlerkorrektur ist dieses Verfahren sehr robust und daher weit verbreitet. Weiterentwicklungen sind der Micro-QR-Code, der Secure-QR-Code (SQRC), der iQR-Code und der Frame QR Code.“ (<https://de.wikipedia.org/wiki/QR-Code>; letzter Zugriff: 07.01.2019)

Vorbereitung

Werten Sie die Medientagebücher im Hinblick auf die Spielvorlieben Ihrer Schülerinnen und Schüler aus. Machen Sie sich mit der Anwendung *Actionbound* vertraut. Nutzen Sie dazu sowohl die Smartphone-App als auch die Website. Hilfreich sind z.B. folgende Videotutorials:

- *Einen eigenen Bound basteln*, abrufbar unter <https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe> (letzter Zugriff: 07.01.2019).
- *Actionbound für Einsteiger* (6 Einzelfolgen, letzte Zugriffe: 07.01.2019)
 - *Actionbound für Einsteiger #1: Einführung:* <https://www.youtube.com/watch?v=SQfp5nXWNfw>
 - *Actionbound für Einsteiger #2: Abschnitt und Infos:* <https://www.youtube.com/watch?v=oMsSd37Y2M>
 - *Actionbound für Einsteiger #3: Quiz:* <https://www.youtube.com/watch?v=kagmpP8DqCI>
 - *Actionbound für Einsteiger #4: Aufgaben:* https://www.youtube.com/watch?v=mDc5tN2_ZJc
 - *Actionbound für Einsteiger #5: QR-Code:* <https://www.youtube.com/watch?v=uh6UquYnmnQ>
 - *Actionbound für Einsteiger #6: Sonstiges:* <https://www.youtube.com/watch?v=4oXUDleikGc>

Bevor die Schülerinnen und Schüler an eigenen Bounds arbeiten, ist es sinnvoll, wenn sie das Verfahren und die Möglichkeiten ausprobieren können. Auch Sie sollten genau wissen, wie die App funktioniert. Suchen Sie einen Bound in der Nähe und testen Sie ihn. Besser: Erstellen Sie einen eigenen kurzen Bound. Sie können beispielsweise Quizfragen zu den Themen des Moduls stellen und diese in QR-Codes verschlüsseln, die sie auf dem Schulgelände anbringen. Sehr lustig sind kreative Aufgaben, wie: *Stellt gemeinsam ein Tier dar!* oder *Erzählt einen Witz*. Damit haben Sie wenig Aufwand, die Schülerinnen und Schüler bleiben auf dem Schulgelände, sie erkennen aber, wie die App funktioniert.

Getestet werden sollte auch die Funktionsweise von QR-Codes. Erstellen und drucken Sie einen QR-Code mit einer Begrüßung, den Sie vorn an der Tafel platzieren. Erstellen Sie einige weitere QR-Codes mit kleinen, aufeinanderfolgenden Texten, die jeweils zur nächsten Station führen, und drucken Sie diese aus.

Ein Beispiel:

- **Text für den 1. QR-Code:** Dies ist ein Rätsel. Der nächste Hinweis versteckt sich hinter dem Gegenstand, an den Lehrerinnen und Lehrer für die Schüler zum Beispiel Aufgaben notieren.
- **2. QR-Code:** Toll, du hast den gesuchten Gegenstand „Tafel“ gefunden. Jetzt ist es deine Aufgabe, deiner Lehrerin oder deinem Lehrer ein Stück von dem Gegenstand zu bringen, mit dem man überhaupt erst an eine Tafel schreiben kann.
- **3. QR-Code:** Super gelöst! Kreide war richtig. Den nächsten QR-Code findest du ... usw.

Hinweis

Organisieren Sie sich Unterstützung. Die Kinder verlassen mehrfach das Schulgelände. Achten Sie auf die Belehrungen und die Begleitung durch einen Erwachsenen.

Ablauf Tag 1: QR-Codes und die App *Actionbound*

QR-Codes kennenlernen

Die Schülerinnen und Schüler lernen **QR-Codes** als eine Möglichkeit kennen, Informationen zu verschlüsseln und in einer Art Geheimsprache versteckte Botschaften zu übermitteln. Die generierten Botschaften können nur mit einem **mobile device** gelesen und entschlüsselt werden.

Bringen Sie die vorbereiteten Codes an, bevor die Kinder das Zimmer betreten. Bitten Sie die Kinder, auf dem Mobilgerät ihren QR-Code-Reader zu öffnen. Die Kinder scannen den Code an der Tafel.

Besprechen Sie mit den Kindern, was man unter einem QR-Code versteht und wozu man ihn benutzen kann.

Mögliche Leitfragen:

- Wer hat so einen Code schon einmal gesehen?
- Wo?
- Was war dahinter versteckt?
- Was kann man noch alles verschlüsseln?
- Wozu kann man das gebrauchen?

Die Kinder lösen das von Ihnen vorbereitete Rätsel. Wechseln Sie in den Computerpool. Die Kinder melden sich einzeln oder paarweise an und rufen die Website **QR-Code-Monkey** auf (<https://www.qrcode-monkey.com/de>, letzter Zugriff am 07.01.2019). Weisen Sie die Schülerinnen und Schüler in die Anwendung ein. Bitten Sie die Kinder, Rätsel und Botschaften in QR-Codes zu verschlüsseln und die Codes auszudrucken und zu verstecken. Mit ihren QR-Code-Readern entschlüsseln die Kinder die Rätsel und Botschaften.

Die App *Actionbound* ausprobieren

Verschaffen Sie sich ein Bild über die Spielerfahrungen. Sprechen Sie zu Beginn mit den Kindern über deren analoge wie digitale Spielgewohnheiten (siehe auch Modul *Ich kann spielen! Du auch?*, Baustein 2, *Meine, deine, unsere Spielbiografie*, S. 8 f.).

Mögliche Leitfragen:

- Welches Spiel spielst du am liebsten?
- Warum?
- Womit spielst du das Spiel?
- Spielst du das Spiel alleine oder mit anderen?
- Worum geht es in diesem Spiel?
- Was ist das Ziel dieses Spiels?

Erklären Sie die Möglichkeit, eine digitale Schnitzeljagd mit eigenen Inhalten und eigener Route zusammenzustellen.

Die Kinder spielen einen vorbereiteten Bound und lernen so die App und deren Möglichkeiten kennen. Dazu finden sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen zusammen. Pro Gruppe wird ein Mobilgerät mit der App **Actionbound** benötigt. Die Kinder laden den Bound (WLAN nötig). Legen Sie eine Zeit fest, zu der alle Gruppen wieder im Zimmer sein müssen. Wenn die Kinder für Ihren Bound das Schulgelände verlassen müssen, denken Sie an die Belehrungen. Stellen Sie sicher, dass immer mindestens drei Kinder zusammen unterwegs sind. Alle Inhalte und Antworten werden am Ende in die Online-Anwendung geladen. Werten Sie kurz per Beamer aus, damit die Kinder sehen, wie das funktioniert.

Hausaufgabe für Tag 2

Die Schülerinnen und Schüler überlegen, welche Stationen und Inhalte ihre digitale Schnitzeljagd haben könnte. Be-

sprechen Sie die Möglichkeit, nun eine eigene Schnitzeljagd zusammenstellen. Wahrscheinlich haben die meisten Kinder spontan viele Ideen. Erklären Sie die Aufgabe: *Wenn du heute eine Schnitzeljagd zum Geburtstag für deine Freundin oder deinen Freund gestalten könntest, wie würde diese aussehen? Was ist das Ziel? Welche Aufgaben sind enthalten? Hast du vielleicht auch Ideen für lustige Foto- oder Video-Aufgaben?* Regen Sie die Schülerinnen und Schüler an, ihre Ideen zu präsentieren, z.B. auf einem Plakat oder in einer PowerPoint-Präsentation.

Ablauf Tag 2: Schnitzeljagd planen

Die Kinder können ihre Schnitzeljagd-Ideen für die Freundin oder den Freund vorstellen. Wenn nicht jede/r zu Wort kommen möchte, können bereits angefertigte Plakate natürlich auch unkommentiert aufgehängt und später begutachtet oder präsentiert werden. Die Vorstellungsrunde dient dem Warm-Up für den späteren Verlauf. *Ergeben sich vielleicht noch weitere Ideen?* Geben Sie den Kindern die Möglichkeit des Austausches, Erweiterns und Verwerfens von Ideen. *Hatten vielleicht mehrere Kinder ähnliche Vorstellungen?*

App Actionbound

Stellen Sie den Kindern nun die Web-Anwendung *Actionbound* vor. Erläutern Sie ihnen, was man damit alles machen kann, z.B. Aufgaben oder Fragen stellen, QR-Codes einbeziehen, Orte finden, Puzzle-Fragen stellen usw. Vielleicht hat das eine oder andere Kind bereits Kenntnisse zu bzw. Erfahrungen mit der Anwendung – binden Sie diese mit ein. Einen Überblick über die Vielzahl der Möglichkeiten erhalten Sie z.B. über das Videotutorial *Einen eigenen Bound basteln*, abrufbar unter <https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe> (letzter Zugriff: 07.01.2019). Einen sehr guten Überblick bietet Ihnen zudem das Tutorial *Actionbound für Einsteiger*, welches aus sechs aufeinander aufbauenden Einzelfolgen besteht (letzte Zugriffe: 07.01.2019).

Ideensammlung

In Gruppenarbeit stellen die Schülerinnen und Schüler Actionbounds zusammen. Wer möchte, stellt seine Schnitzeljagd-Ideen vor. Plakate können auch unkommentiert aufgehängt werden. Geben Sie ihnen etwas Zeit, sich über ihre Ideen auszutauschen. Evtl. finden sich auf diese Weise bereits Gruppen zusammen. Sammeln Sie gemeinsam Ideen für Bounds, die etwas mit Themen aus dem Unterricht zu tun haben (Wald, der Heimatort, Ernährung...). Legen Sie Rahmenbedingungen fest (Entfernungen, Zeit, erlaubte Orte...). Wenn noch nicht geschehen, finden sich die Kinder in Gruppen zusammen. Die Entscheidung, wie viele Gruppen Sie bilden lassen, ist von Ihrer Zeit und den Gegebenheiten abhängig. Kleinere Gruppen sichern, dass jedes Kind in das Erstellen des Bounds gleich intensiv einbezogen werden kann, dabei entstehen dann aber

auch viele Bounds, die gespielt werden sollen. Sinnvoll ist eine Gruppengröße von max. 6 Kindern, weil so viele auch gemeinsam spielen können.

Methodisch-didaktischer Hinweis

Falls die Kinder bereits beim Erstellen das Schulgelände verlassen dürfen, denken Sie an die Belehrungen bzw. die Begleitung durch Erwachsene.

Die Gruppen schreiben die Aufgaben und ggf. Lösungen zunächst auf Papier. Begrenzen Sie die Zeit, vor allem, wenn die Kinder Fotos im Gelände machen und in ihren Bound einbauen möchten. Besser ist es, im Internet lizenzfreie Fotos zu suchen und zu speichern, die dann eingebunden werden können. Es empfiehlt sich, dass Sie sich die Aufgaben ansehen, bevor die Kinder an den PC wechseln. Mithilfe der Anwendung www.actionbound.de digitalisieren die Kinder ihre Rallye. Dafür können alle Gruppen den von Ihnen angelegten Account nutzen. Bitte achten Sie darauf, dass die Kinder nichts an den erstellten Bounds der anderen verändern und sich nicht gegenseitig die Inhalte verraten.

Ablauf Tag 3: Wir spielen unsere digitale Schnitzeljagd

Jede Gruppe spielt einen der erstellten Bounds. Die Gruppe lädt den für sie bestimmten Bound auf ein Smartphone oder Tablet (WLAN nötig). Alle Gruppenmitglieder werden in der App angemeldet. Wiederholen Sie die nötigen Belehrungen. Legen Sie eine Zeit fest, zu der sich alle wieder in der Schule treffen. Regen Sie die Kinder an, ihre Schnitzeljagd zu fotografieren oder kleine Videos zu drehen.

Auswertung

Jede Gruppe lädt ihre Ergebnisse in die Anwendung. Die Ergebnisse können per Beamer gezeigt werden. Geben Sie den Kindern die Möglichkeit, über ihre Erlebnisse, Erfolge und Schwierigkeiten zu berichten. Bitten Sie die Kinder, noch einmal darüber nachzudenken, wie es gelungen ist, die eigenen Ideen im Bound umzusetzen.

Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich „passenden Baumblättern“ beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe Basisbaustein *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

Unsere Gesundheits-App – ein Ernährungsquiz

Raus aus der Konsumentenrolle lautet das Motto! Die Schülerinnen und Schüler werden zu Produzentinnen und Produzenten einer eigenen Gesundheits-App. Konnten sich die Kinder bereits Wissen rund um das Thema Ernährung aneignen (im Sachunterricht oder z.B. im Rahmen des Moduls Erlebnis Ernährung – bewusst essen und trinken)? Die vorhandenen Kenntnisse werden vorausgesetzt, wenn in diesem Baustein ein eigenes Ernährungsquiz erstellt wird. Mit der Gestaltung einer eigenen App und damit eines eigenen medialen Produktes geht ein Lernprozess einher, für welchen die Kinder viele verschiedene Kompetenzen einsetzen und entwickeln. Die Sensibilisierung für den eigenen Lernprozess im Rahmen des Herstellungsprozesses ist ein zentrales Ziel des Bausteins. Die eigenen Kompetenzen, die eingesetzt oder gefördert werden, sollen für die Kinder transparent werden. Welchen Mehrwert hat die Erstellung einer eigenen App für die fachliche, persönliche und soziale Entwicklung?

Dauer: 3 Tage; (Tag 1: 2 Stunden, Tag 2: 3 Stunden, Tag 3: 2 Stunden)



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Computer oder Tablets mit Internetzugang und Zugriff auf die Website www.Learningapps.org (Kostenfreies Angebot, Account notwendig, um eine Klasse sowie erstellte Apps verwalten zu können)
- Tafel/Whiteboard/Apple-TV
- je nach Gruppenanzahl Tablets/Smartphones
- Arbeitsblatt *Apps checken* (*Materialkiste*, Seite 47)

Wie jetzt **LearningApps.org**?

Mit **LearningApps.org** werden „Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen [unterstützt], die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) steht eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lerneinheiten dar, sondern müssen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden.“ (<https://learningapps.org/about.php>; detaillierte Informationen unter <https://learningapps.org/LearningApps.pdf>; letzte Zugriffe: 21.09.2018)

Ablauf Tag 1: Gesunde Ernährung – Wir kennen uns aus!

Die Kinder aktivieren ihre Vorkenntnisse zum Thema „Gesunde Ernährung“. Es werden Themengebiete gefunden, die später zu mehreren kleinen Ernährungs-Quiz-Apps verarbeitet werden.

Bitten Sie die Kinder, in einer kurzen Blitzlichttrunde Stichworte zum Thema „gesunde Ernährung“ zu nennen. Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis und geben nacheinander kurze Antworten zu einer Fragestellung. Sie entscheiden selbst, ob sie antworten möchten oder nicht. Die Aussagen werden nicht gewertet.

Die Kinder finden sich anschließend in Gruppen zusammen. Sie bekommen den Auftrag, sich für einen Themenkomplex zu entscheiden und weitere Stichworte zu diesem speziellen Thema zu sammeln. Die Informationen werden in einer Mindmap strukturiert. Die Mindmaps werden im Klassenzimmer aufgehängt. Geben Sie den Kindern etwas Zeit, die Mindmaps der anderen Gruppen zu lesen und ihre eigene ggf. zu ergänzen.

Vorbereitung

Machen Sie sich mit der Anwendung Learningapps.org vertraut. Legen Sie Ihre Klasse an und drucken Sie die Anmeldedaten aus. Suchen Sie einige vorhandene Lernspiele und legen Sie diese im Ordner Ihrer Klasse ab.

Methodisch-didaktische Anregung:

Als Alternative zur analogen Mindmap können Sie anregen, eine digitale Mindmap mit der App Mindmeister zu erstellen (nähere Informationen unter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/11/26/app-tipp-mindmeister-kollaboratives-und-intuitives-mindmapping/>; letzter Zugriff: 07.01.2019).

LearningApps.org kennenlernen

Die Kinder machen sich mit der Anwendung vertraut, indem sie vorhandene Spiele ausprobieren. Wechseln Sie in den Computerpool der Schule. Die Kinder melden sich an. Geben Sie den Kindern ihre Zugangsdaten für die Anwendung *LearningApps.org*. Die Kinder erkunden die App selbstständig. Sie probieren verschiedene Apps aus. Weisen Sie sie auf die gespeicherten Spiele in Ihrem Ordner hin.

Lernbausteine vorbereiten

Die Kinder finden sich wieder in den Arbeitsgruppen zusammen. Sie entscheiden, was für eine Art Lern-App sie erstellen möchten. Jede Gruppe erarbeitet ca. 10 Aufgaben. Die Kinder stellen auch das benötigte Material (Fragen, Antworten, Bilder, Fotos, Geräusche etc.) selbst zusammen. Zum Recherchieren stehen PCs zur Verfügung. Wenn Fotos gemacht werden, müssen diese auf den PC übertragen werden. Helfen Sie, wenn nötig. Verschaffen Sie sich am Ende der Einheit einen Überblick über die Arbeitsstände der Schülerinnen und Schüler.

Auswertung

Werten Sie gemeinsam den Tag aus, z.B. mit einer kurzen wertungsfreien Feedbackrunde.

Ablauf Tag 2: Wir programmieren unsere App

Einstieg: Heute schon entspannt? – Atemübung

Die Schülerinnen und Schüler halten ihre Hände vor das Gesicht und schließen die Augen. Sie atmen tief ein, bis sich der Bauch wölbt, halten die Luft an und atmen dann langsam aus. Dabei sollen sie sich an ein schönes Erlebnis erinnern. Nach etwa fünf tiefen Atemzügen ziehen die Schülerinnen und Schüler Grimassen hinter ihren Händen. Durch die Gesichtsmuskulübung wird nicht nur das Gesicht gelockert und entspannt, sondern auch der ganze Körper (vgl. <https://magazin.sofatutor.com/lehrer/2014/02/24/entspannungsuebungen-furs-klassenzimmer/>; letzter Zugriff: 07.01.2019).

Unsere Ernährungs-Quiz-App

Die Gruppen übertragen ihre Fragen und Aufgaben in die Anwendung und erstellen ihre Ernährungs-Quiz-App. Regen Sie die Kinder an, weitere kleine Apps zu anderen Themen zu

programmieren. Achten Sie auf das Speichern und Freigeben aller Apps der Kinder. Notieren Sie sich die genaue Bezeichnung, damit Sie die Apps wiederfinden. Geben Sie am Ende des Tages Gelegenheit für eine kurze Auswertung.

Mögliche Leitfragen:

- Helfen euch Lernspiele beim Lernen?
- Hilft es noch mehr, wenn man solche Spiele selbst erstellen kann?

Ablauf Tag 3: Apps auf dem Prüfstand

Vorbereitung:

Fügen Sie die Apps der Kinder Ihrer Klassenmappe auf www.learningapps.org hinzu.

Einstieg: Heute schon entspannt? – Ich nehme mich wahr

Der eigene Körper – Beobachtungen

- Kann ich verschiedene Temperaturen an meinem Körper wahrnehmen?
- Kann ich spüren, wie mein Blut fließt?
- Spüre ich einzelne Körperteile oder Körperregionen?
- Wie bewege ich mich?
- Was passiert, wenn ich die Augen schließe?
- An welchen Stellen des Körpers kann ich meinen Puls fühlen?

Der eigene Körper – Übungen

- mit geschlossenen Augen auf einem Bein stehen
- mit offenen oder geschlossenen Augen auf einer Linie balancieren
- mit geschlossenen Augen an Wänden, Tischen, Stühlen durch den Klassenraum tasten
- sich mit geschlossenen Augen vom eigenen Platz entfernen, durch den Raum gehen und dann versuchen, den eigenen Platz wiederzufinden.

(vgl. http://m.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_65.pdf, S. 20; letzter Zugriff: 07.01.2019).

Vorstellen, erproben, bewerten

Die entstandenen Apps werden vorgestellt und ausprobiert. Die Kinder üben sich darin, Apps zu bewerten. Wechseln Sie in den Computerpool der Schule. Die Kinder melden sich an. Bitten Sie die Kinder, sich bei www.learningapps.org mit ihrem Account einzuloggen. In der Klassenmappe sollten nun alle Apps zu finden sein, die die Gruppen erstellt haben. Jedes Kind darf nun so viele Apps lösen, wie es möchte. Geben Sie das Arbeitsblatt *Apps checken* aus. Die Kinder bewerten eine App nach Wahl. Regen Sie ein abschließendes Gespräch an.

Mögliche Leitfragen:

- Welche Arten von Apps helfen euch beim Lernen?
- Wie muss so eine Lern-App aufgebaut sein, damit sie Spaß macht und gleichzeitig das Lernen unterstützt?
- Gibt es Apps, die euch besonders gut gefallen haben? Was war daran besonders?

Methodisch-didaktischer Hinweis

Es ist weiterführend möglich, diese Anwendung im Kontext Unterricht zu verankern und eigene Lern-Apps z.B. in Form eines Quizzes, Lückentextes, einer freien Textantwort oder eines Kreuzworträtsels zu generieren. App-Inhalte können fachbezogen, idealerweise fachübergreifend, integriert werden. So wird selbstgesteuertes Lernen gefördert. Für das Generieren eigener Apps mit dem Anspruch, Fachinhalte aufzugreifen, sollten im Vorfeld Apps gesichtet werden, die den Kindern als Impuls für die Erstellung ihrer eigenen App dienen könnten. App-Empfehlungen rund um die Themen Körper, Gesundheit, Medien finden Sie im *Basismodul*, Baustein 6: *Recherche-Schule*, Seite 18 sowie in der *Materialkiste*, Literatur- und Linktipps Seite 63.

Schon gewusst?

Die App-Stores bieten eine Vielzahl an Apps für Kinder an. Die Orientierung im App-Angebot, vor allem im Hinblick auf pädagogisch wertvolle Apps, ist nicht unbedingt gegeben. Die Rezensionen und Bewertungen sind kritisch zu betrachten. Geprüfte bzw. prämierte Kinder-Apps unterschiedlichster Genre (Lern-Apps, Kreativ-Apps, Gesundheits-Apps, Spiele-Apps etc.) finden Sie unter: *PÄDI – der pädagogische Interaktiv-Preis*, abrufbar unter <http://pädagogischer-medienpreis.de/>; *Deutsches Jugendinstitut München*, abrufbar unter <https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinderangebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>; *Tommi Kindersoftwarepreis*, abrufbar unter <http://www.kindersoftwarepreis.de/>; *Stiftung Lesen*, abrufbar unter <http://www.kindersoftwarepreis.de/> (letzte Zugriffe: 07.01.2019).

Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe Basisbaustein *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

Ihre Notizen

Medienpraktisch: kreativ, aktiv, produktiv mit Apps

In den vorangegangenen Bausteinen haben Ihre Schülerinnen und Schüler ihr Smartphone oder Tablet erkundet, Apps kennengelernt, ausprobiert und bewertet. Sie haben sich mit dem nicht ganz einfachen Thema des persönlichen Datenschutzes ebenso befasst wie mit Sicherheitseinstellungen und Zugriffsberechtigungen. Im Selbstversuch haben sie herausgefunden, wie viel Zeit sie wirklich mit den Mobilgeräten verbringen und wann diese bei ihnen Stress auslösen können. Gemeinsam haben Sie Regeln für den Messenger formuliert und kleine Lern-Apps erarbeitet. Die Kinder haben so das Smartphone als nützliches Werkzeug kennengelernt, können aber auch besser einschätzen, wo und wann es ihre Gesundheit und ihr Wohlbefinden gefährdet. Diese Fülle an Wissen soll nun am Ende des Moduls noch einmal wiederholt, gefestigt und in einen für die Schülerinnen und Schüler lebensnahen Kontext gestellt werden. Das gelingt am besten durch eine medienpraktische Einheit, in der die Kinder selbst Comics oder Fotostorys, Plakate oder Collagen, Videos oder Audiobeiträge erstellen. Dieser Baustein bietet Ihnen für einige der Ausdrucksformen Anregungen, basierend auf den *Medienpraktisch*-Bausteinen des Basismoduls.

Dauer: 8 Stunden
(Tag 1: 4 Stunden; Tag 2: 4 Stunden)



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Tablets/Smartphones (je Gruppe ein Gerät)
- App *Photo-Grid* (kostenfrei für Android und iOS)
- App *Sketch Me* (kostenfrei für Android und iOS)
- *Storyboard Comic* (*Materialkiste*, Seite 59)
- Beamer, Whiteboard oder Alternativen
- evtl. Material und Requisiten für Fotos zu den Comics
- Arbeitsblatt *Mein Feedback zu eurem Comic* (*Materialkiste*, Seite 60)
- Arbeitsblatt *Unser Comic und die Zusammenarbeit* (*Materialkiste*, Seite 61)

mit deren Hilfe Fotos in Comic-Zeichnungen verwandelt werden können:

- *Photo-Grid* (kostenfrei für Android und iOS) eignet sich für einfache Collagen, Comics und Fotostorys. Prüfen Sie auch Alternativen, es gibt zahlreiche Apps zum Erstellen von Comics und Collagen.
- Apps zum Bearbeiten von Fotos, z.B. *Sketch me* (verwandelt Fotos in Zeichnungen, kostenfrei für Android und iOS).

Schauen Sie sich noch einmal die Liste mit den Apps an, die die Kinder auf ihren Geräten bereits nutzen. Möglicherweise finden sich darunter Apps zum Bearbeiten von Fotos. In diesem Fall ist es sinnvoll, diese Apps für den Baustein zu nutzen. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, die mit den Apps bereits arbeiten, einen kurzen Vortrag vorzubereiten, in dem sie ihre Apps und deren Funktionen noch einmal vorstellen. Suchen Sie einige wenige Beispiele für Comic-Seiten und Collagen, an denen Sie mit den Kindern die Besonderheiten beider Ausdrucksformen erarbeiten.

Voraussetzungen

Der Baustein *Medienpraktisch – Bitte lächeln* aus dem *Basismodul* Baustein 9, Seite 42, sollte bereits bearbeitet sein.

Vorbereitung

Klären Sie für sich, welche Inhalte aus den vorangegangenen Bausteinen Sie für die Medienproduktion noch einmal aufgreifen möchten und legen Sie die in den entsprechenden Bausteinen entstandenen Materialien bereit.

Testen Sie die Übertragung des Bildschirminhalts vom Mobilgerät auf den Beamer. Wenn sie sich für das Erstellen eines Comics entscheiden, sollten Sie sich mit Apps beschäftigen,

Ablauf Tag 1: Datenschutz kreativ

Wiederholung und Kennenlernen der App

Die Schülerinnen und Schüler reaktivieren ihr Wissen zum Schutz der persönlichen Daten. Sie machen sich mit der App, die zum Erstellen eines Comics verwendet werden soll, vertraut. Legen Sie die Materialien aus Baustein 3 noch einmal bereit, damit die Kinder die Inhalte des Bausteins reaktivieren können. Geben Sie den Kindern einige Minuten Zeit, sich mit den Materialien, die sie erstellt haben, und mit denen, die im Unterricht benutzt wurden, zu beschäftigen. Was wissen

sie über persönliche Daten und den Datenschutz? In einer Gesprächsrunde wiederholen die Kinder bereits Erlerntes.

Mögliche Leitfragen:

- Was verstehst du unter (persönlichen) Daten?
- Was ist für dich „privat“?
- Wie können persönliche Daten verbreitet werden?
- Warum und wie kann das zu einem Problem werden?
- Was kann man tun, um seine Privatsphäre zu schützen?
- Wie kann man dafür sorgen, dass persönliche Daten nicht ungewollt verbreitet werden?
- Was haben die Zugriffsberechtigungen, die du Apps gibst, mit Datenschutz zu tun?
- Was weißt du über Zugriffsberechtigungen?

Die Kinder bilden Paare oder Gruppen. Jede Gruppe benötigt ein Mobilgerät mit der App *PhotoGrid* oder einer alternativ gewählten App. Bitten Sie die Kinder, sich mit der jeweiligen App vertraut zu machen. Die Kinder helfen sich gegenseitig. Die Schülerinnen und Schüler erklären im Plenum die Funktionen der App. Ggf. ist an dieser Stelle Platz für die vorbereiteten Vorträge zu Fotobearbeitungs-Apps. Weisen Sie ggf. auf Werbeeinblendungen in der App hin.

Von der Idee zum Storyboard

Die Kinder entwickeln in Gruppenarbeit eine Idee, wie sie einen Schwerpunkt aus dem Themenbereich „Datenschutz“ in einem kurzen Comic darstellen können. Bitten Sie die Kinder sich vorzustellen, dass sie anderen Kindern das Thema nahebringen sollen. Welche Tipps und Hinweise können sie anderen geben?

So motivieren Sie die Kinder: *Datenschutz ist eigentlich ein schwieriges Thema, von dem man denkt, es würde nur die Erwachsenen etwas angehen. Ihr wisst aber inzwischen, dass es für euch genauso wichtig ist, mit euren und mit fremden Daten sorgsam umzugehen. Fällt Euch etwas ein, das Euch selbst oder Freunden von Euch passiert ist?*

Die Kinder überlegen gemeinsam:

- Welche Geschichten können wir noch erzählen, die mit dem Datenschutz zu tun haben?
- Wenn nötig, können Sie einige Anregungen bereithalten:
- Datenschutz?! Nicht na und, sondern gesund!
- Emma, die Daten-Detektivin
- Datenschutz – Handlungsoptionen und Tipps

Erklären Sie den Kindern, dass sie später einen Comic erstellen. Klären Sie gemeinsam die Besonderheiten von Comics.

Mögliche Leitfragen:

- Welche Arten von Comics kennt ihr?
- Welche besonderen Merkmale zeichnen sie aus?
- Was muss beim Erstellen von analogen und digitalen Comics beachtet werden.

Die Kinder finden sich zu Paaren oder Gruppen zusammen. Geben Sie das *Storyboard zum Comic* aus. Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten eine Idee für eine Geschichte zum Thema Datenschutz, aus der sie einen kurzen Comic erstellen möchten. Die Gruppen einigen sich auf die Art der Umsetzung. Sie klären, welches Material sie benötigen und wer welche Aufgabe übernimmt. Sollen Personen fotografiert werden, klären die Kinder die Rollenverteilung. Sie füllen das Storyboard aus (Wer steht wo? Was passiert?). Lassen Sie sich von den Gruppen das Storyboard zeigen und prüfen Sie, ob die Ideen umsetzbar sind.

Hausaufgabe: Was wird benötigt?

Die Gruppen legen fest, wer welche Requisiten und Materialien für die Umsetzung der Story in der nächsten Sitzung mitbringt.

Tag 2: Mit einem Comic zu mehr Datenschutz

Vom Storyboard zum Comic

Die Kinder erstellen nach den Vorgaben ihres Storyboards ihren Comic. Sie nehmen die geplanten Bilder auf. Erläutern Sie den Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihre Bilder nach der Aufnahme zu bearbeiten, sofern dieses Wissen noch nicht besteht. Die Bilder werden in das Layout eines Comics überführt und die Schülerinnen und Schüler können comic-spezifische Elemente (Sprechblasen, Soundwörter, Icons etc.) einfügen.

Hinweis:

Für den ersten Versuch ist es zweckmäßig, wenn die Kinder zunächst fotografieren, dann die Bilder nachbearbeiten, diese dann auf den Rechner übertragen und drucken. Sprechblasen können mit Hand oder in WORD geschrieben werden, diese werden dann ausgeschnitten und auf die Bilder geklebt. Die Bilder werden auf Flipchartpapier oder einer Tapetenbahn angeordnet und mit Überschriften und Bildunterschriften versehen.

Variante 1:

Die bearbeiteten Fotos werden in *FotoGrid* mit Sprechblasen versehen. Dann drucken und weitere Texte ergänzen.

Eltern- und Abschlussveranstaltung

AppSchluss-Messe

Im Modulverlauf haben sich die Schülerinnen und Schüler intensiv mit ihren Mobilgeräten und den darauf installierten Apps auseinandergesetzt. Sie kennen die Geräte und Apps nun viel besser, wissen, wie man sich vor Datenklau schützt, welche Sicherheitseinstellungen es gibt und was man mit den verschiedenen Apps alles anfangen kann. Aber sie haben auch etwas über sich gelernt: Über Stress, über ihre Gewohnheiten und Bedürfnisse, darüber, wie sie das Smartphone im Alltag nutzen. Dabei sind ganz unterschiedliche Arbeitsergebnisse entstanden, die die Kinder sicher gern ihren Eltern, vielleicht auch der ganzen Schule vorstellen. Eine AppSchluss-Messe bietet dazu Gelegenheit und dient gleichzeitig einer anschaulichen Zusammenfassung des Gelernten.

Gezeigt werden können beispielsweise die Kompetenzbäume, die Papp-Geräte und die ganz am Ende entstandenen Comics. Gerade für Kinder anderer Klassen sind aber auch die App-Vorstellungen und Tests interessant. Die Kinder als Expertinnen und Experten können demonstrieren, wie solche Tests durchgeführt werden. Spannend wäre sicher auch eine Podiumsdiskussion zu rechtlichen Fragen, beispielsweise zum Urheberrecht.

Die Aufgaben und Quizze, die in der Anwendung *Learning-apps.org* und als *kahoot!* erarbeitet wurden, können von den Gästen gelöst werden. Vielleicht erstellen die Kinder noch ein Eltern-Spezial-Quiz?

An einer Station können die Eltern und Kinder über das Thema „Mediennutzung“ diskutieren und gleich an Ort und Stelle einen Mediennutzungsvertrag für die Familie aufsetzen. Dazu sollte ein PC mit Internetzugang und Zugriff auf einen Drucker zur Verfügung stehen, auf dem die Seite www.medien-nutzungsvertrag.de/ geöffnet ist.

Actionbounds sind nicht nur etwas für die Schule. In Vorbereitung auf die Abschlussveranstaltung kann eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern einen Gäste-Bound erstellen, der die Gäste über das Schulgelände führt, dabei die Stationen der Messe einbezieht und Fragen zu den im Modul bearbeiteten Themen beinhaltet. Ein Kind stellt die Möglichkeiten der App vor. Mittlerweile gibt es in Europa an vielen Orten interessante und spannende Bounds, und es macht Spaß, eigene zu erstellen. Vielleicht nehmen die Eltern dies als Anregung für die nächste Familienfeier mit.

Im Hinblick auf das Anregen einer aktiven Mediennutzung bietet es sich an, dass die Kinder vor der *App-Messe* eine App oder ein Spiel für ihre Eltern programmieren. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler für den Abschluss des Moduls eine Rallye für ihre Eltern vorbereiten. *Wie wäre es zum Beispiel mit der Erstellung einer interaktiven Route, die die Eltern oder auch andere Messe-Besucher durch das Schulhaus, über den Schulhof oder an andere nahegelegene Orte führt?* Dabei durch-

laufen sie verschiedene Stationen. Beim erfolgreichen Absolvieren dieser erhalten die Spielenden zum Beispiel die im Modul entstandenen Produkte und Informationen. Dies kann weiterführend so aufbereitet werden, dass die Eltern an den verschiedenen Stationen Fragen beantworten müssen, wofür sie die Hilfe und Informationen der Kinder benötigen, die wiederum diese Informationen im Laufe des Moduls erworben haben.

Dies bietet die Chance, Eltern positive Aspekte der Nutzung mobiler Endgeräte aufzuzeigen, wenn diese im Kindesalter begleitet oder pädagogisch eingebettet genutzt werden. Für die Umsetzung dieser Variante kann gemeinsam mit oder eigenständig durch die Schülerinnen und Schüler ein Bound über die Anwendung www.actionbound.de angelegt werden, welchen die Eltern auf Ihren eigenen oder zur Verfügung gestellten Geräten spielen können. Eltern sollten auch zu Hause eine aktive Mediennutzung fördern.

Binden Sie die Kinder bereits in die Planung der Elternmesse ein. Sicher haben sie selbst viele Ideen. Begleiten Sie die Kinder als Ansprechpartner/in und helfen Sie ihnen, ihre Vorstellungen umzusetzen. ■



Mobil, kreativ, gesund – mit Apps

Materialkiste

Elternbrief

Absender

Empfänger

Liebe Eltern,

hiermit laden wir Sie herzlich zu unserer nächsten thematischen Elternveranstaltung ein.

Datum

Uhrzeit (von, bis)

Ort

Die Veranstaltung zum Thema: **Nicht ohne Apps – aber sicher** bildet den Auftakt zur Umsetzung des Moduls **Mobil, kreativ, gesund – mit Apps** mit dem Ziel der Gesundheits- und Medienkompetenzförderung Ihres Kindes.

Dieses Thema haben wir gewählt, weil Smartphone, Laptops, Tablets und damit Apps eine große Rolle im Leben von Grundschulkindern spielen. Gerade Kinder benötigen Unterstützung, z. B., wenn es um eine sichere, selbstbestimmte, kreative Nutzung geht, aber auch bei der Auswahl guter Apps. Sie als Eltern und wir als Schule können wesentlich dazu beitragen. Lassen Sie uns Erfahrungen austauschen, über Chancen, Risiken und Handlungsmöglichkeiten ins Gespräch kommen. Für eine anonyme Abfrage benötigen Sie am Veranstaltungstag die App **kahoot** auf Ihrem Smartphone. Wir würden uns sehr darüber freuen, wenn Sie diese bereits vorher installieren!

Wir freuen uns, Sie zu treffen und uns mit Ihnen auszutauschen!

Mit freundlichen Grüßen

Unterschrift



Bitte trennen Sie den Abschnitt ab und geben Sie ihn Ihrem Kind wieder mit. Vielen Dank!

Name des Kindes:

An der Informationsveranstaltung werde ich/werden wir teilnehmen. nicht teilnehmen.

Datum

Unterschrift

Einverständniserklärung

zur Verwendung von Daten, Bild- und Tonaufnahmen

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass Bilder, Tonaufnahmen und Daten unserer Tochter/unsere Sohn/ von mir/von uns, die im Rahmen der Modul-Veranstaltungen entstanden sind, für die Öffentlichkeitsarbeit der Schule und ausschließlich kontextgebunden verwendet werden dürfen. Sie/er/wir/ich darf/dürfen in der Internetpräsentation oder anderen im Rahmen des Projektes/der Veranstaltung erzeugten Medien abgebildet werden.

Name und Alter des Kindes

Name des Moduls/der Veranstaltung

Bitte kreuzen Sie das für Sie Zutreffende an.

JA NEIN

Bild- und Tonaufnahmen:

- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Internetseite der Schule erscheinen.
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Facebookseite der Schule erscheinen.
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf anderen Medien erscheinen (z. B. auf Präsentationen, Flyern, Plakaten usw.)
- Mein Kind/Ich darf gefilmt werden.
- Das Video mit meinem Kind/von mir darf intern verwendet werden
- (z. B. in Seminaren, Fortbildungen, Workshops etc.).

Öffentliche Medien/Presse:

- Bildaufnahmen meines Kindes/von mir dürfen in der Presse veröffentlicht werden (z. B. in Tageszeitungen).
- Tonaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden.
- Videoaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden.

Mein Kind/Ich darf wie folgt in öffentlichen Medien (z. B. in Zeitungsartikeln) erwähnt werden:

(z. B. namentlich, nur mit dem Vornamen, nur Initialen ...)

Alle im Projektkontext selbst erzeugten Medien dienen Präsentationszwecken sowie der Darstellung der pädagogischen Arbeit in Seminaren, in Projekten und weiteren Veranstaltungen. **Sie werden nur zu diesen Zwecken verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.**

Ort, Datum

Unterschrift des Teilnehmenden

Ort, Datum

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Informationsblatt Benötigte Apps

Liebe Eltern,

in der Elternveranstaltung haben Sie bereits geklärt, welche Geräte eingesetzt werden können.
Auf den Geräten werden folgende Apps benötigt:

kahoot! eine Quiz-App

(iOS & Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 07.01.2019)
Keine Registrierung notwendig

Forest – Stay focused eine App zur bewussten Nutzung des Smartphones

(iOS: 2,29 €; Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 07.01.2019)
Beachten Sie bitte, dass In-App-Käufe möglich sind. Beim Registrieren werden ein Nutzernamen, die E-Mail-Adresse und ein selbst zu erstellendes Passwort abgefragt. Es ist sinnvoll, der App die Erlaubnis zu erteilen, Mitteilungen zu senden, da der/dem Nutzer*in so mitgeteilt werden kann, wann ein gestecktes Ziel erreicht wurde – dies ist aber kein Muss.

Actionbound eine Schnitzeljagd-App

(iOS & Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 07.01.2019)
Keine Registrierung notwendig

PhotoGrid eine App zur Fotobearbeitung und Erstellung von Comics

(iOS & Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 07.01.2019)
Keine Registrierung notwendig

Sketch Me eine App, um reale Bilder in Zeichnungen umzuwandeln

(iOS & Android: kostenfrei, Stand der Kosten: 07.01.2019)
Keine Registrierung notwendig

einen QR-Code-Reader

Herzlichen Dank für ihre Unterstützung!
Ihre Modulverantwortlichen

Aus den aktuellen WhatsApp-Bestimmungen

Unsere aktualisierten Nutzungsbedingungen legen die Vereinbarung zwischen dir und uns zur Nutzung unserer Services dar. Unsere aktualisierte Datenschutzrichtlinie erläutert, welche Informationen wir sammeln und wie wir sie verwenden und teilen, welche Wahlmöglichkeiten du diesbezüglich hast, etwa über die Verwaltung deiner Datenschutzeinstellungen oder dein Zugriffsrecht auf die Informationen, die wir zu dir gespeichert haben, und wie du deinen Account löschen kannst. Grundlage von WhatsApp sind wirksame Vorkehrungen in Sachen Datenschutz und Datensicherheit wie etwa die Ende-zu-Ende-Verschlüsselung deiner Nachrichten und Anrufe, was bedeutet, dass weder wir noch Dritte diese lesen oder mithören können. Hier einige wichtige Punkte:

WhatsApp Ireland.

WhatsApp Ireland Limited stellt unsere Dienste zur Verfügung und ist verantwortlich für deine Daten und Informationen, wenn du WhatsApp benutzt.

Mindestalter.

Um WhatsApp benutzen zu dürfen, musst du mindestens 16 Jahre alt sein.

Wie WhatsApp mit anderen Facebook-Unternehmen zusammenarbeitet.

WhatsApp gehört zu den Facebook-Unternehmen. WhatsApp arbeitet mit anderen Facebook-Unternehmen zusammen und teilt Informationen mit ihnen, um von ihnen erbrachte Leistungen und zur Verfügung gestellte Dienste zu nutzen wie Infrastruktur, Technologie und Systeme, die uns dabei helfen, WhatsApp zur Verfügung zu stellen und zu verbessern sowie WhatsApp und die Facebook-Unternehmen sicher zu schützen. Wenn wir Leistungen anderer Facebook-Unternehmen in Anspruch nehmen, werden die mit ihnen geteilten Informationen dazu verwendet, WhatsApp im Einklang mit unseren Anweisungen zu unterstützen. Diese Zusammenarbeit ermöglicht uns:

- Dir weltweit schnelles und zuverlässiges Messaging und Telefonate zur Verfügung zu stellen und uns Einblick zu verschaffen, wie unsere Dienste und Funktionen funktionieren.
- Die Sicherheit und deinen Schutz über WhatsApp und alle Produkte der Facebook-Unternehmen hinweg zu gewährleisten, indem wir Spam-Konten entfernen und missbräuchliche Aktivitäten unterbinden.
- Dein WhatsApp Erlebnis mit den anderen Produkten der Facebook-Unternehmen zu vernetzen. So könntest du zum Beispiel einen Link zu einem Beitrag auf Facebook über einen Chat auf WhatsApp teilen.
- Dich in die Lage zu versetzen, über WhatsApp mit Unternehmen zu kommunizieren. Wenn du zum Beispiel die Facebook-Seite eines Unternehmens besuchst, kannst du einen Button sehen, mit dem du ganz einfach einen WhatsApp Chat mit diesem Unternehmen beginnen kannst.

Nichts von dem, was du über WhatsApp teilst, einschließlich deiner Nachrichten, Fotos und Account-Infos, wird über Facebook oder irgendeine andere Anwendung aus unserer App-Familie sichtbar für andere geteilt, und nichts von dem, was du in diesen Apps veröffentlichst, wird sichtbar für andere über WhatsApp geteilt, es sei denn, du selbst wählst die Option, dies zu tun.

Derzeit benutzt Facebook deine WhatsApp Account-Infos nicht zur Verbesserung der Produkterlebnisse auf Facebook oder um dir auf Facebook für dich interessantere Werbung anzuzeigen. Hier erfährst du mehr dazu, wie WhatsApp mit den Facebook-Unternehmen zusammenarbeitet.

Wir arbeiten stets an neuen Wegen zur Verbesserung deines Nutzererlebnisses auf WhatsApp und den anderen Produkten der Facebook-Unternehmen, die du nutzt. Wir werden dich über neue Erlebnisse, die wir anbieten, sowie unsere Informationspraxis auf dem Laufenden halten.

Neue Arten der Nutzung von WhatsApp.

Wir bieten neue Funktionen wie etwa Verbesserungen bei den Gruppen-Chats und Videoanrufen. Wir arbeiten auch weiter daran, dir neue Kommunikationswege mit Unternehmen zu eröffnen, und du hast es in der Hand, diese Kommunikationen zu verwalten.

Infrastruktur und Systeme. Unsere Datenschutzrichtlinie erläutert, wie wir unsere Infrastruktur, Systeme und Dienstleister in aller Welt nutzen und dass wir Informationen in Länder außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums weiterleiten. *Mehr dazu >>*



Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten und Apps

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

das Internet zieht nicht nur das Interesse Ihrer Schülerinnen und Schüler auf sich, es erweitert auch deren Lern-, Erfahrungs-, und Experimentierräume. Doch damit auch schon Grundschul Kinder sicher surfen können, sollten erste Schritte gemeinsam gegangen und kindgerechte Anwendungen genutzt werden. Die nachfolgend wiedergegebenen Kriterien des *Erfurter Net-codes*, des Netzwerks geprüfter Webseiten für Kinder *seitenstark.de*, der EU-Initiative *Klicksafe* und des Projekts *Handysektor* sowie des Elternratgebers *SCHAU HIN!* geben Ihnen eine Orientierung zur qualitativen Auswahl.

Viel Freude beim gemeinsamen Surfen!

Kriterien für kindgerechte Anwendungen

Zugang

- Es wird keine Anmeldung oder Mitgliedschaft verlangt.
- Die Anwendung ist im besten Fall auch ohne Internetverbindung anwendbar.
- Es existieren keine fragwürdigen Zugriffsberechtigungen.

Regelungen des Jugendmedienschutzes

- Die Bestimmungen des Jugendschutzes werden eingehalten.
- Eltern und Lehrkräfte erhalten Informationen über den Jugendmedienschutz und relevante Themen.
- Die Inhalte sind dem Alter angemessen und gewaltfrei.

Kindgerechte Gestaltung

- Die Anwendung ist übersichtlich und einfach aufgebaut.
- Eine intuitive und einfache Bedienung ist gewährleistet.

Kindgerechte Ansprache

- Die Anwendung ist anregend und motivierend.
- Sie enthält einfache Erzählmuster, kindgerechte Figuren, wenig (Fließ-)Text und eine Vorlesefunktion.
- Die Anwendung ist durch eine verständliche, lebendige und bildhafte Sprache gekennzeichnet.

Verlinkungen

- Die Anwendung enthält keine Verlinkungen zu:
 - Sozialen Netzwerken,
 - Werbeseiten,
 - App-Stores oder
 - anderen nicht geeigneten Angeboten.

- Bei Verlinkungen weist die App auf das Verlassen der eigenen App hin.
- Die Angebote sollen interaktive Möglichkeiten gekoppelt mit höchstmöglicher Sicherheit bieten.

Werbung und In-App-Käufe

- Die Anwendung enthält keine kommerzielle Werbung oder Pop-Up-Anzeigen.
- Falls Werbung vorkommt, ist diese deutlich von redaktionellen Inhalten getrennt. Sie lenkt nicht vom redaktionellen Inhalt der Seite ab. Sie enthält keinen Shop. Es wird ausdrücklich auf die Anzeige hingewiesen. Sie enthält keine direkte Kaufaufforderung oder Inhalte, die die Entwicklung des Kindes beeinträchtigen könnten.
- Es besteht keine Möglichkeit, kostenpflichtige Erweiterungen zu kaufen (In-App-Käufe).

Datenschutz und Transparenz

- Der Datenschutz wird hervorgehoben und eingehalten.
- Es erfolgt keine Abfrage persönlicher Daten. Falls persönliche Daten abgefragt werden, gibt es eine ausführliche Erklärung des Grundes und der Nutzung.
- Es besteht eine Kontaktmöglichkeit für Nachfragen.
- Der Herausgeber und alle Quellen werden benannt.
- Ein Impressum ist vorhanden.

Medienkompetenz

- Durch die Nutzung der Anwendung wird Medienkompetenz gefördert.
- Die Kinder werden an die kompetente und eigenverantwortliche Nutzung sowie Gestaltung des Mediums herangeführt.

Weitere Auswahlkriterien

Gesetzliche Altersfreigaben

Computerspiele und Spiele-Apps müssen über die gesetzliche Altersfreigabe der Selbstkontrolleinrichtung *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK-Kennzeichnung) verfügen. Diese finden sich bei Computer- und Konsolenspielen auf

dem Cover und dem Datenträger. Die Altersfreigaben für Apps finden Sie für das Betriebssystem Android im Google Play Store in der jeweiligen App-Beschreibung. Apple verfügt über ein eigenes System der Altersklassifizierung,

Pädagogische Bewertungen von Internetseiten und Apps

Die Bewertungskriterien für Altersfreigaben werden durch pädagogische Bewertungskriterien ergänzt. Empfehlungen geben unter anderem folgende Initiativen:

- www.dji.de
- www.klicksafe.de
- www.klick-tipps.net
- ene-mene-mobile.de
- www.sicher-online-gehen
- projekte.medialiteracylab.de
- gute-apps-fuer-kinder.de
- www.schau-hin.info

Beispielhafte Empfehlungen für Anwendungen und Browser für Kinder

- meine-startseite.de
- seitenstark.de
- fragfinn.de
- blinde-kuh.de
- helles-koepfchen.de

Literatur und Linktipps

(Letzter Zugriff: 07.01.2019)

Erfurter Netcode: Das Qualitätssiegel Erfurter Netcode
(Abrufbar unter: <http://www.erfurter-netcode.de/ueberblick.html>)

seitenstark.de: Was zeichnet eine gute Internetseite aus?
(Abrufbar unter: <https://seitenstark.de/erwachsene/tipps-fuer-eltern-co/kriterien>)

Klicksafe und Handysektor (Hrsg.): Smart mobil?! – Ein Ratgeber zu Handys, Apps und mobilen Netzen für Eltern und andere Interessierte (Abrufbar unter: <https://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/smart-mobil-elternratgeber-handys-smartphones-mobile-netze/>)

Schau Hin! Was dein Kind mit Medien macht: Checkliste für Kinderseiten im Netz (Abrufbar unter: <https://www.schau-hin.info/informieren/medien/surfen/wissenswertes/checkliste-kinderseiten.html>)

Hausaufgabe: Meine Apps

Was sind eigentlich Apps? Finde eine Definition für „App“.

Hier kannst du dazu recherchieren: <https://www.internet-abc.de>

Das verstehe ich unter Apps:

Welche Medien nutzt du, auf denen sich Apps befinden?



Welches Medium nutzt du am häufigsten?

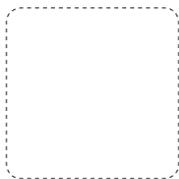
Wie viele Apps sind auf diesem Medium?

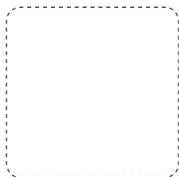
Welche hast du selbst installiert?

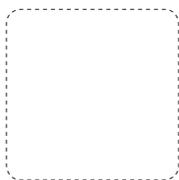
Welche haben deine Eltern installiert?

Welche habt ihr gemeinsam installiert?

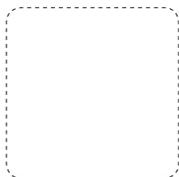
Welche fünf Apps nutzt du am häufigsten? Male das entsprechende App-Icon in ein Kästchen. Schreibe den App-Namen auf die erste Zeile. Schreibe auf die zweite Zeile, wofür du die App nutzt.





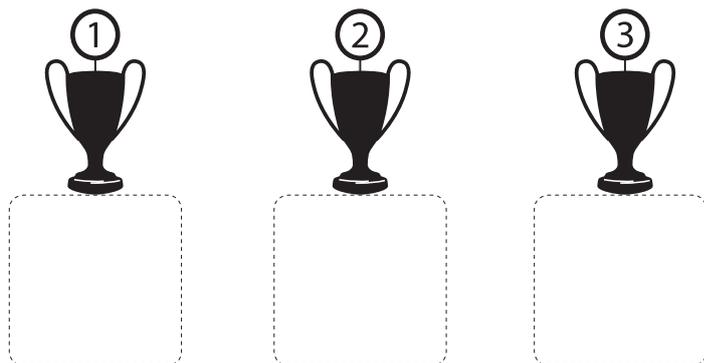






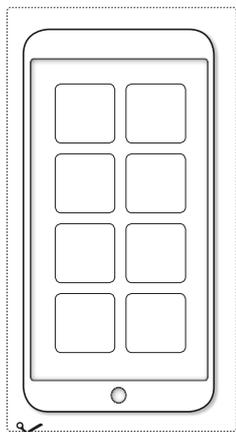
Auf welche Apps könntest du nicht verzichten? Warum?

Welchen Apps würdest du den Platz 1, Platz 2 oder Platz 3 vergeben?



Mein mobiles Gerät gestalte ich!

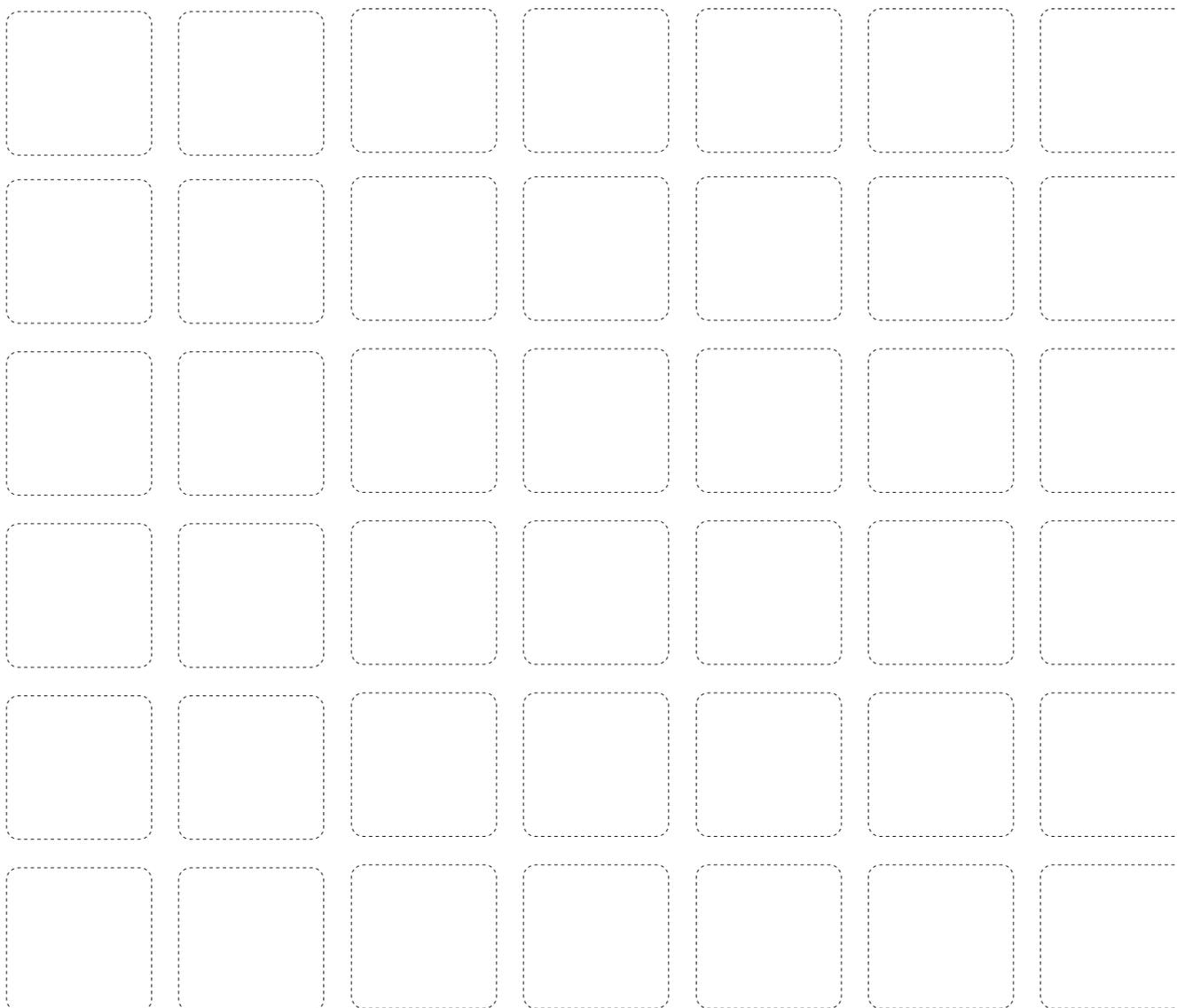
Wie sollte dein mobiles Wunsch-Gerät aussehen? Welche Wunsch-Apps könnte man darauf sehen? Versuch es! Gestalte dein Smartphone mit deinen Wunsch-Apps! Zeichnen, ausschneiden, kleben, malen – alles ist erlaubt.



Du hast noch keine Idee? Dann helfen dir die Vorlagen auf diesem Blatt. Auf einem Extrablatt (A4) kannst du die Vorderseite des abgebildeten Smartphones zeichnen. Wähle dazu vorgeschlagene Apps aus. Du darfst natürlich auch neue Apps erfinden, die es noch nicht gibt und die du gerne hättest. Ebenso kannst du Apps, die hier fehlen, selbst in ein leeres Feld malen und aufkleben. Wenn dir deine Apps gefallen und du zufrieden bist, schneide das Smartphone und deine Apps aus und klebe die Apps auf dein Smartphone. Wenn du magst, kannst du auch die Rückseite gestalten.

Du hast schon eine Idee? Dann brauchst du keine Vorlage zu verwenden. Benutze einfach Papier, Pappe, Schere, Stifte und Kleber.

Viel Spaß beim Gestalten!





Apps checken

Stell dir vor, du bist eine App-Testerin oder ein App-Tester! Gemeinsam mit deiner Partnerin oder deinem Partner darfst du Apps checken. Ihr könnt eine oder mehrere Apps genauer unter die Lupe nehmen. Füllt dazu nach jedem Test das Arbeitsblatt aus. Malt das Symbol der App in den linken Kasten. Schreibt eure kurzen Antworten zu den Fragen auf die Zeilen. Viel Spaß!



Name der App:

Worum geht es in der App? Was kann man mit der App machen?

Kostet die App etwas?

Kann man in der App Dinge für echtes Geld kaufen?

Falls du das gemacht hast, bringt das den Spieler/die Spielerin weiter?

Welche (wichtigen) Figuren gibt es?

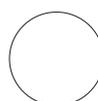
Findest Du die App nützlich? Begründe. Kann man mit der App etwas lernen? Was kann man lernen?

Was gefällt Dir am besten an der App? Und was findest Du überhaupt nicht gut?

Für wen ist die App geeignet?

- Kinder
- Jugendliche
- Erwachsene

Was denkst Du: Ab welchem Alter kann man die App nutzen?



Kopiervorlage Daten-Karten 1

Name: _____

Was verraten wir eigentlich dem Internet oder unseren Apps?

Stell dir vor, du möchtest eine Internetseite oder eine App nutzen.
Bevor du sie nutzen kannst, wirst du gebeten einiges über dich zu verraten.

Schreibe auf die Karten, was du auch im Internet oder für Apps angeben würdest.
Deine Daten können erfunden sein. Du darfst bei den Fotos und Videos auch Bilder
aufkleben, die du selbst gemacht, selbst gemalt oder ausgeschnitten hast.

Telefonnummer _____	Name _____	Nickname _____
Urlaubsfoto (Landschaft) _____	Foto mit Freunden _____	Foto mit Freundinnen _____
Foto mit meiner Freundin mit meinem Freund _____ (Liebespaar)	Video aus Freizeit _____	Let's Play Video _____

Kopiervorlage Daten-Karten 2

Adress-/Telefonbuch

eigener Blog

Bild des Avatars

Adresse

Wohnort

Hobby

E-Mail-Adresse

Audio-Nachrichten
aus meinen Chats

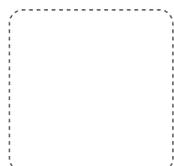
Profilbild

Geburtsdatum

Schule

Welche Berechtigungen hat und will meine App?

Finde heraus, welche Zugriffsberechtigungen eine App auf deinem Smartphone benötigt, und trage fünf bis zehn in die Tabelle ein. Male in die erste Spalte das Zeichen der Berechtigung. Erkläre in der zweiten Spalte, was die Berechtigung hier bedeutet. Markiere in der dritten Spalte mit einem grünen Punkt die, die du sinnvoll findest. Markiere mit einem roten Punkt die, die du als unnötig empfindest. Begründe deine Wahl kurz unter dem gesetzten Punkt. Auf der Zeile unter der Tabelle kannst du eine App eintragen, die dasselbe kann, aber nicht so viele Berechtigungen benötigt.



Name der App _____

Gerätetyp

Android

iOS

Blackberry

WindowsPhone

Icon	Beschreibung der Zugriffsberechtigung	grün/rot?	Begründung
		<input type="radio"/>	

Welche Berechtigungen hat und will meine App?

Icon	Beschreibung der Zugriffsberechtigung	grün/rot?	Begründung
	<hr/> <hr/> <hr/>	○	<hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/>	○	<hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/>	○	<hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/>	○	<hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/>	○	<hr/> <hr/> <hr/>

Diese App kann das gleiche und benötigt weniger Berechtigungen:

Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen 1

In-App-Käufe



**Geräte und
App-Verlauf**



Datennutzung



Identität



Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen 2

Kontakte



Kalender



Standort



SMS



Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen 3

Telefon



**Fotos/
Medien/Dateien**



Kamera



Mikrofon



Kopiervorlage Karten Zugriffsberechtigungen 4

WLAN



Bluetooth



Sensoren



Geräte-ID



Informationsblatt Quizfragen Apps

Mögliche Fragen und Antworten:

- **Was ist eine App?** – Anwendung = Kurzform von engl. application
- **Was heißt www?** – world wide web = weltweites Netz = Verbindung aller Webseiten
- **Woher kann man Apps beziehen?** – aus dem entsprechenden Store des Anbieters (iOS =Apple App Store; Android = GooglePlay; Windows = Windows Market Place oder Phone Store)
- **Was ist ein Browser?** – „Startseite“ ins Internet = Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, Internet Explorer
- **Was sind In-App-Käufe?** – kostenpflichtige Zusatzfunktionen, die man im Rahmen/ innerhalb einer App erwerben kann
- **Was ist ein Link?** – Verknüpfung zu anderen Inhalten auf einer Webseite oder zu anderen Webseiten – auch Hyperlink genannt
- **Welche Apps ermöglichen Kindern und Jugendlichen einen sicheren und angstfreien Start ins Internet?** – FragFinn, KinderServer
- **Was bedeutet Download?** – Herunterladen von Dateien aus dem Internet
- **Darf man sich Fotos, Videos etc. Sachen herunterladen?** – ja, sofern die Dateien nur zur Ansicht für euch sind
- **Darf man heruntergeladene Sachen wieder ins Netz stellen?** – Nein, nicht, wenn jemand anderes das Bild, Foto etc. gemacht hat – Urheberrecht beachten!
– NUR der Besitzer/Urheber eines Fotos, Bildes, Videos, Musikstückes, Computerspiels, Gedichtes etc. darf entscheiden, wer was wann wo mit seinen Inhalten macht
- **Wie erkennt man urheberrechtlich geschützte Dateien?** – C, R, TM
- **Gibt es auch Dateien, die man herunterladen und veröffentlichen kann?** Ja, Creative Commons – auch hier: Lizenzbedingungen beachten
- **Darf man Fotos, auf denen andere Personen abgebildet sind, im Netz oder Messenger verbreiten?** – Nein, ein Foto darf nur veröffentlicht werden, wenn alle Personen, die auf dem Foto sind, das erlaubt haben (Recht am eigenen Bild)
- **Was könnte man machen, wenn man es nicht weiß oder einige es nicht erlauben?** – Person(en) ausschneiden, verpixeln, unkenntlich machen
- **Was ist ein Bewegungsprofil?** – die Aufzeichnung deiner/s Standorte/s über einen längeren Zeitraum
- **Was ist ein PIN?** – persönliche, nur dem/der Besitzer/in bekannte Geheimnummer zum Entsperren des Gerätes
- **Was ist eine Mustersperre?** – eine bestimmte, nur dem/der Besitzer/in bekanntes festgelegtes Muster zum Entsperren des Gerätes
- **Wo sind alle Freunde und deren Telefonnummern gespeichert?** – Kontaktbuch/Adressbuch
- **Was ist ein Messenger?** – auch Instant Messenger = ermöglicht es in Echtzeit mit anderen Personen zu kommunizieren
- **Was sind Social Media Angebote?** – Gesamtheit der digitalen Technologien und Medien, über die Nutzer/innen kommunizieren und Inhalte austauschen können

Ich pflanze meinen digitalen Wald

Jetzt hast du die Möglichkeit einen digitalen Wald zu pflanzen. Dafür installierst du dir die App *Forest – Stay focused* und legst dir einen Account mit Nutzernamen, Email-Adresse und Passwort an. Nun legst du fest, wie lange du es schaffen willst, das Smartphone nicht zu benutzen. Möglich ist dabei eine Zeit von 10 Minuten bis zu 2 Stunden. Immer, wenn du es geschafft hast, in deiner eingestellten Zeitspanne keine andere App zu öffnen, pflanzt du im Spiel dein vorher selbst gewähltes Pflänzchen (Strauch, Busch, Baum, Blume, Kaktus usw.). Wenn du es nicht schaffst und eine andere App öffnest, geht das Pflänzchen leider ein. Du kannst die Zeitspanne auch jederzeit erhöhen! Wie viele Bäume und Pflanzen hat dein Wald? (Das kannst du unter Menü → „Forest“ anschauen.)

Wie gefällt dir dein Wald?

Wie viele Pflänzchen sind nicht herangewachsen und wieder eingegangen?
(Das kannst du unter Menü „Chronik“ herausbekommen)

Wie findest du diese App? Findest du sie sinnvoll?

Warum?

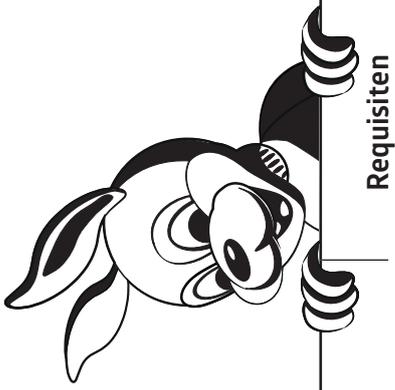
War die App leicht zu bedienen und einfach zu verstehen? Oder war es schwierig, damit umzugehen?

Wie hast du die Zeit empfunden, in der du das Smartphone nicht anschauen und benutzen konntest? Erläutere bitte kurz, warum.



Storyboard zum Comic

Teilt die Handlung des Films in einzelne Szenen auf. In das Feld links skizziert ihr das wichtigste Bild der Szene. Rechts davon notiert ihr den Inhalt. Was tun die Figuren? Was wird gesprochen? Welche Requisiten werden gebraucht?



Skizze	Handlung	Darsteller	Text/Dialog	Requisiten

Mein Feedback zu eurem Comic

Wähle zwei Comics aus, die du gesehen hast.

Mein Feedback zum Comic

Meine ersten Gedanken und Gefühle:

So fand ich die Gestaltung:

Das Thema wurde dargestellt:

Das habe ich gelernt:

Mein Feedback zum Comic

Meine ersten Gedanken und Gefühle:

So fand ich die Gestaltung:

Das Thema wurde dargestellt:

Das habe ich gelernt:

Was ich noch dazu sagen möchte:

Unser Comic und die Zusammenarbeit

Ihr habt gemeinsam einen Comic erstellt.

Wie hast du die Zusammenarbeit in eurem Team empfunden?

Konnte sich jeder in die Gestaltung und Umsetzung einbringen?

Hatte jeder in der Gruppe seine Aufgabe?

Konntest du während der Durchführung und Zusammenarbeit etwas lernen?

Gab es auch Aufgaben, die keiner gern durchführen wollte? Welche? Kannst du sagen, warum?

Was ich abschließend noch dazu sagen möchte:

Mein Feedback zum Modul

Mobil, kreativ, gesund – mit Apps

Ich habe mich ausführlich mit dem Thema
Mobil, kreativ, gesund – mit Apps beschäftigt.

- | | | | | |
|------------------------|---|----------|---|------------|
| Das Thema war für mich | 😊 | spannend | 😞 | langweilig |
| | 😊 | neu | 😞 | bekannt |
| | 😊 | wichtig | 😞 | unwichtig |



Besonders gern habe ich ...

Das hat mir keinen Spaß gemacht:

Besonders leicht war für mich ...

Schwer gefallen ist mir ...

Ich habe erkannt, dass ...

Das würde ich wieder so machen:

Das wünsche ich mir beim nächsten Mal anders:

Literatur und Linktipps

(Letzte Zugriffe: 21.09.2018)

Mobile Medien und Kinder

Deutsches Jugendinstitut (2017): Mit digitalen Medien groß werden. Wie Smartphone, Tablet und Laptop das Aufwachen verändern. In: DJI Impulse. Das Forschungsmagazin des Deutschen Jugendinstituts, 3/17. Abrufbar unter: https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bulletin/d_bull_d/bull117_d/DJI_3_17_Web.pdf.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2016): KIM-Studie 2016. Kinder. Internet. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger, Stuttgart. Abrufbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2016): JIM-Studie 2016; Jugend. Medien. (Multi)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger, Stuttgart. Abrufbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2017/> (Letzter Zugriff: 16.05.2018).

Joana Kühn/Claudia Lampert unter Mitarbeit von Lisa Christof/Anna-Maria Jarmula/Sabrina Maaß (2015). Hans-Bredow-Institut für Medienforschung (Hrsg.): Mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Eine qualitative Studie zur Smartphone- und Tablet-Nutzung von Zwei- bis 14-Jährigen, Hamburg. Abrufbar unter: <https://www.hans-bredowinstitut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/32f1fd6b35311bdedcf7bf2e45fe59b4612eb466.pdf>.

Erkenntnisse zum Kinder-Gesundheits-App-Markt

Claudia Lampert/Michaela Voß: Gesundheitsbezogene Apps für Kinder. Ergebnisse des Projekts HealthApps4Kids. In: Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 43 | Februar 2018. Abrufbar unter: https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/Publikationen/cms/media/hyn6at4_43HealthApps4Kids.pdf.

Allgemeine Geschäftsbedingungen von Messenger-Diensten, Risiken von **WhatsApp** im Vergleich zu anderen Diensten

- <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/whatsapp/probleme-mit-dem-whatsapp-messenger>
<https://www.handysektor.de/artikel/faq-zum-datenschutz-bei-whatsapp>
- <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/sollten-lehrer-mit-den-schuelern-ueber-facebook-und-whatsapp-kommunizieren/welche-rechtlichen-vorgaben-muessen-lehrer-bei-der-kommunikation-ueber-whatsapp-und-facebook-bedenken>
- <https://www.datenschutzbeauftragter-info.de/whatsapp-gehört-nicht-an-schulen/>

Jugendschutzprogramme der Initiative **Schau hin!**

- <https://www.schau-hin.info/informieren/medien/surfen/sicherheit-fuer-mobile-geraete/jugendschutz-apps.html>

Empfehlungen für kindgerechte Apps entsprechend medienpädagogischer Kriterien

Datenbank des Deutschen Jugendinstituts

- <https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

Datenbank der Initiative Gutes Aufwachsen mit Medien

- <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien/> (letzter Zugriff: 05.06.2018)

Bewertung von Online-Diensten

- <https://www.kompass-social.media/android/>

Informationen zum Thema (Medien)Stress:

Die Techniker (Hrsg.) (2013): Kinder im Stress – Wie Eltern helfen können. Abrufbar unter:

<https://www.tk.de/techniker/gesund-leben/life-balance/familie/kinder-im-stress-wie-eltern-helfen-koennen-2010038>.

Die Techniker (Hrsg.) (2017): Stress. Belastungen besser bewältigen. Abrufbar unter:

<https://www.tk.de/resource/blob/2023234/5535b9478a9be8fcabb0a1c6ea7f677e/tk-broschuere--stress--data.pdf>.

Friedrich Krotz (2015); Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (Hrsg.): Zunehmender Medienstress.

Überlegungen aus der Perspektive der Mediatisierungsforschung. Abrufbar unter:

https://fsf.de/data/hefte/ausgabe/74/krotz_medienstress_018_tvd74.pdf.

Ausdruckbare Übersicht der Initiative Internet-ABC: Mittel gegen Handystress

<https://www.internet-abc.de/lm/modules/mobile-internet/download/mittel-gegen-handystress.pdf>

Erklärvideo

Handysektor erklärt: WhatsApp-Stress. Abrufbar unter:

<https://www.handysektor.de/artikel/handysektor-erklaert-whatsapp-stress/>.

Übungen zur Entspannung, Lockerung, Förderung von Aufmerksamkeit, Wahrnehmung, Konzentration

Hubert Klingenberg (2015): Die 50 besten Spiele für Seminare und Workshops.

Don Bosco Medien GmbH München, 2. Aufl., S. 34.

Entspannung, Achtsamkeit und Auflockerungsübungen für Kinder und Jugendliche in der Schule. Abrufbar unter:

<https://www.stgkk.at/cdscontent/load?contentid=10008.582398&version=1391209347>.

Lernen mit Kopf, Herz und Hand. Kapitel 9: Spielideen, Bewegungs- und Entspannungübungen für den Schulalltag.

Abrufbar unter: https://www.bildungserver.com/dateien/pdf/kap9_1_malo.pdf

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Prävention in NRW: Entspannung in der Schule. Anleitungen und Beispiele.

Abrufbar unter: http://m.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_65.pdf